

LEVEL

International Game Magazine

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

August 1999

25.000 lei

Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR

Cei mai șmecheri erathieni

Alien vs. Predator

Întâlnire de gradul III-spe

Pharaoh

... sau arta de a fi tiran

Need for Speed: High Stakes

Cu accelerația
la podea

Desert Fighters

Croazieră printre dunele Saharei

E păcat să-ți petreci concediul singur! Noi te însoțim! Și îți propunem și un **CONCURS!**

Citește LEVEL pe timpul verii! Și ca să vedem că ești un cititor fidel, trimite-ne o poză cu tine sau cu prietenii și, bineînțeles cu LEVEL!

Vom selecta cea mai trăznită, ciudată, deosebită și haioasă poză pe care o veți trimite!

Juriul va fi imparțial, competent și lipsit de prejudecăți!



MARELE Premiu:



OLYMPUS C830 L



Corel Draw 8



HP DeskJet 895C

Alți zece participanți vor obține:

- câte 5 abonamente CHIP pe 6 luni
- câte 5 abonamente LEVEL pe 6 luni

Sponsori:

MGT

EDUCATIONAL

Distribuitor autorizat OLYMPUS

Tel: 01-2328894

Fax: 01-2328899

OMNILOGIC BGS

Unic distribuitor Corel

Tel: 01-3033100

Fax: 01-3033164

alsys data

HP Corporate Reseller

Tel: 01-4112626

Fax: 01-4112727



VOGEL

Publishing Romania

Tel: 068-153108

Fax: 068-150886

Condiții de participare:

1. Vor fi luate în considerare atât fotografiile în format clasic (pe hârtie), cât și cele în format digital. Fotografiile în format digital pot fi trimise la redacție atât pe mail, cât și pe suport magnetic sau optic, pe adresa redacției.
2. Adresele la care se trimite fotografiile sunt: Vogel Publishing, Oficiul poștal 13, CP 4, RO-2200 Brașov, respectiv e-mail: concurs@chip.ro. La subiect vă rugăm treceți: "Pentru concursul de fotografii".
3. La concurs nu pot participa angajații Vogel Publishing, MGT Educational, Omnilogic BGS și Alsys Data.

Not so Fun Anymore...

Acest articol a fost gândit să intre inițial la rubrica de Fun Stuff. I-am dat însă o altă destinație, devenind în cele din urmă editorial. De ce? Veți afla în rândurile de mai jos. Distracția numai e distracție... Mai ales acum când prețul revistei este de 25.000 iar paginile sunt mai puține cu 16 la număr. De ce s-a recurs la varianta aceasta...? Uitați-vă în jurul vostru și veți afla singuri răspunsul. Economia se afundă tot mai mult în mocirlă. Oricum, în numărul de septembrie pregătim o relansare și redacția LEVEL vă promite (și se va ține de promisiune) că va face în așa fel încât să acopere cât mai bine lipsa celor 16 pagini iar o eventuală creștere de preț va fi justificată. Cititorii fideli ai revistei, care vor cumpăra revista chiar și în condițiile acestea, se vor bucura pe viitor de multe surprize, concursuri și mai ales de un nou LEVEL. Sincer să fiu, aștept cu nerăbdare lucrul la numărul viitor. Și, vom încerca să găsim o formulă prin care să vă dăm mult mai multă informație decât până acum. La urmă aș vrea să vă mai spun că țelul meu personal este ca LEVEL să existe în continuare și să fie bine apreciat de gamerii români. Aceste rânduri au fost scrise de mine, Florian Răileanu, alias Mr. President... Textul de mai jos aparține integral vechiului meu coleg, Sergiu Zichil, alias Sergio.

Fun Stuff a luat naștere acum un an, în urma unei mici ședințe, când mi-a venit ideea de a scrie și despre bug-urile pe care le întâlnim în unele jocuri. Evident această muncă nu era tocmai ușoară căci trebuia într-un fel sau altul să joc un joc (credeți-mă pe cuvânt dar nu este o greșală a te exprima în acest mod... de altfel, dacă engleza permite cuiva să zică că trăiește o viață sau altcuiva să lupte o luptă, îmi asum riscul unei astfel de expresii). Așadar era vorba de aproape un joc pe lună care bineînțeles mi-ar fi mâncat enorm de mult timp. În momentul când am început rubrica aceasta aveam acel timp necesar fiind vorba și de o întreagă vacanță ce avea să urmeze. În ultimul timp însă lucrurile s-au mai schimbat, dată fiind apropierea examenelor și mă rog binecunoscutele observații părintești (menite să distrugă orice chef de a te mai distra în compania PC-ului, chiar dacă aceste observații le ignorăm adesea). Așadar, dacă la început majoritatea cititorilor păreau că acceptă ideea și se arătau chiar încântați de a-și aduce aportul la rubrică, cu timpul însă lucrurile s-au schimbat iar păreri au fost împărțite. Vreau să mai precizez încă câteva lucruri înainte de a trece la alt subiect la fel de delicat și anume că este foarte probabil să fi ales titlul rubricii în mod greșit Fun Stuff. În principiu nu este atât de amuzant să găsești bug-uri în jocurile pe care dai bani. Dar titlul a plecat de la faptul că prima oară când am găsit bug-uri într-un joc, împreună cu un fost coleg de clasă, am râs cu gura până la urechi, de unde Fun Stuff. Și ce ar mai fi de menționat... nu este ușor deloc să încerci, darămite să izbutesc, să smulg un zâmbet unui cititor oarecare plecând de la... nimic.

Critică

Bineînțeles că am fost de-a dreptul încântat în primele luni de scrisorile primite la redacție care vorbeau de bine rubrica și, ca să fiu sincer nu m-a deranjat nici critica ce a urmat din partea cititorilor. În definitiv, critica vine să ne ajute în munca noastră și să ne dea tot felul de inițiative și idei pe care să le punem în aplicare și, asta doar că să justificăm banii pe care voi îi dați la chioșc în fiecare lună. Cu toate acestea în ultimul timp cu toate că lucrurile au evoluat cum au evoluat, au sosit și scrisorile ce propuneau, într-un mod mai mult sau mai puțin civilizat sau justificat, scoaterea rubricii din revistă și salvarea celor două pagini. Desigur ar fi fost mult mai înțeleptă și o justificare a cererii dar deh, cititorul este stăpânul și nu face altceva decât să se gândească la banii dați, și nu pot să-l contrazic... ar fi nefiresc dar, și revin, niște argumente sau sugestii sunt mult mai utile decât un simplu nu vreau asta și cu asta basta. Acum nu pot să spun decât că prin încheierea rubricii voi da oarecare satisfacție unora dar promit că pentru aceeași satisfacție a altora voi reveni cu câte un articol de câte ori voi avea inspirație sau material pentru voi toți.

Natural Born... Critic

Da' trebui să spun că avem și așa ceva prin țărișoara noastră mult iubită... păi, ar fi chiar culmea să nu fie critici de genul „Se duce la fund? Păi atunci să-i dăm, mână de ajutor să se ducă mai repede.” Am aflat în ultimele zile că ceea ce-mi propusesem eu să fac la această rubrică (să caut de purici un joc și să vi-l prezint pe toți) fac alții cu revistele de jocuri din România. Și anume primim critici de genul: de ce este Wild Snake obsedat de semnele de exclamare sau de ce redacția scrie așa mult expresii în limba engleză. În primul rând vreau să se știe că scriu acest articol în numele meu (pentru discuții e-mail-ul meu: ser_zone@hotmail.com) și că nu vreau să intru în conflict cu colegii mei dintr-un motiv sau altul, dar sincer să fiu nu văd ce relevanță are numărul de semne de exclamare dintr-un articol (căci trebuie să vă spun că unii, neavând ce face, stau și numără semne de exclamare) la urma urmei dacă mesajul frazei este acolo... nu văd cu ce deranjează așa tare o obsesie. Și din nou nu văd care ar fi problema cu limba engleză din revistă. Aici ar fi multe de spus așa că voi încerca să fiu pe cât se poate de concis: majoritatea criticilor nu fac altceva decât să se opună principiului non-contradicției învățat de unii dintre noi la școală, cel mai bun mod de a explica acest principiu pentru toți este de a apela la un exemplu: nu poți afirma în același timp și sub aceeași relație: Level e o porcărie și Level este excelent. Dar deh... principile ca și legile sunt făcute să fie încălcate. Așa că nu mare mi-a fost surpriza să găsesc într-una din critici afirmația: unui critică bug-urile din jocuri fără să înțeleagă cât de greu este să faci un joc și cât de mult se muncește la el și apare apoi și nedumerirea mea: de ce pot fi iertate bug-urile existente într-un joc care, la urma urmelor este realizat de o firmă de prestigiu și de o ceată întreagă de specialiști și nu pot fi iertate bug-urile de începători ale revistelor jocuri din România? Nu se poate, și mă adresez tuturor cititorilor, să facem comparații între revistele din România și cele din străinătate. Este ușor să spui că vrei și tu de la o revistă din România să facă interviuri cu casele de jocuri de prestigiu sau să pună pe CD jocuri full. Vreau să asigur cititorii că atunci când România se va afla la nivelul țărilor în care se scriu revistele de o adevărată calitate cu care încercăm să ne comparăm atunci vom încerca să fim primii care să vă oferim tot ceea ce doriți. Dar până atunci va trebui să mai creștem puțin (din mai toate punctele de vedere) și să mai lăsăm la o parte tonurile tendențioase.

Gata v-am lăsat...

Trebuie să spun că în urma unor recenzii pur și simplu menite să descurajeze și să desființeze, reacțiile ar putea fi totuși neașteptate... În primul rând să ducă la pierderea interesului de a îmbunătăți un lucru anume și la ignoranță în ceea ce privește critica (la urma urmelor, dacă nicicum nu le convine...) sau la un alt tip de răspuns pe cât de poate de simplu: „Și ce?” menit de data asta să desființeze critica (din nou un lucru rău). Așa că... ne vedem la niște articole mai decente și clasice... Have fun!

Sergiu

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158,
068/418728

E-mail: level@chip.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:

Ioana Tudor

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Cristian Cașcaval (K'shu)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
Marius Ghinea

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Leonte Mărginean

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:

Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați: AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

O mulțime de demo-uri numai bune pentru a fi jucate 8

News

Știri calde și proaspete 8

First Look

Nocturne 16

Ațiune palpitantă și tot felul de creaturi, care mai de care mai hidoase.

Pharaoh 18

O incursiune în timp pe vremea faraonilor și a construirii piramidelor.

Allods 3: Redemption 20

O continuare în care veți cunoaște din nou furia magilor...

The Real Neverending Story 22

Poate e un drum greșit... dar, sigur este o poveste fără sfârșit!

Preview

Star Trek: New Worlds 26

Un RTS realizat pe baza cunoscutului serial Star Trek!

Hidden&Dangerous 28

O combinație reușită între Commandos și Rainbow Six! Sună bine, nu?

F-22 Lightinig 3 30

NovaLogic vă pregătește pentru această vară un alt simulator de zbor.

Slave Zero 32

Un joc de acțiune în care, tu și cu Slave, trebuie să salvați lumea.

Deep Fighter: The Tsunami Offensive 34

Coborâți în adâncurile mării pentru a juca un sub simulator de calitate!

Dark Reign II 36

Strategie real-time realizată într-o grafică 3D superbă.

Desert Fighters 38

Un simulator de zbor în care veți putea testa niște modele oldtime.

Review

Need for Speed: High Stakes 45

Nu cred că mai este nevoie de vreo prezentare!

Man of War II 48

Strategie real time în care veți intra în pielea unui comandat de flotă.

Lands of Lore 3 50

Un RPG în care veți face cunoștință cu personalitatea multiplă a unui personaj.

Alien vs Predator 52

Întâlnire de gradul trei... Lupta e pe viață și pe moarte.

Fleet Command 54

Întreaga flotă maritimă este în mâinile tale.

Mech Warrior 3 56

Misiunea ta este să readuci pacea și liniștea pe Pământ cu ajutorul unui „robotel”.

Descent 3 58

Ultima versiune din seria Descent este vizibil îmbunătățită.

Might&Magic VII 60

Aventură și suspans pe coastele Erathiei!

Review Special

3DO Company 64

Un izvor de bucurii pentru sufletele noastre.



Army Men II 65

Răzbel în bucătărie, dormitor ... și pe capacul de la toaletă!

Skull Caps 66

Luptă acerbă între chei și păroși.

Uprising2: Lead and Destroy 67

O combinație reușită dintre RTS și 3D-Shooter care a cunoscut un mare succes în rândul gamer-ilor.

Heroes and Might of Magic II: The succession wars 68

Vă mai aduceți aminte de nopțile pierdute cu Necromancer-ul?

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 70

Namco lansează un simulator al sportului alb, care are în centru figura celebrei tenismene.

Hardware

SB Live! și Live!Ware 2.0 72

O nouă generație de plăci de sunet, gata să-și dezvăluie secretele.

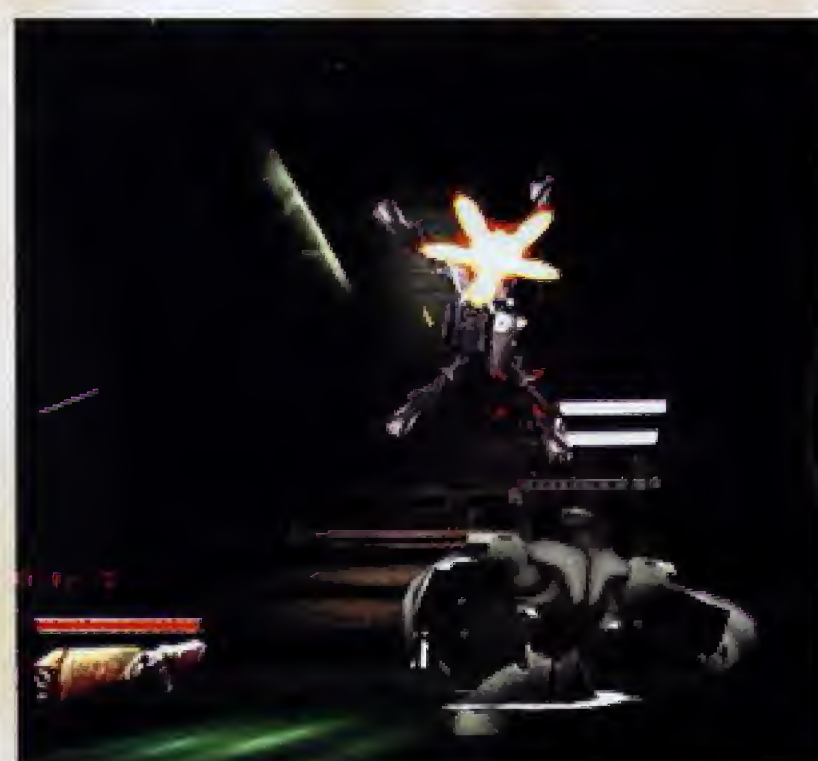
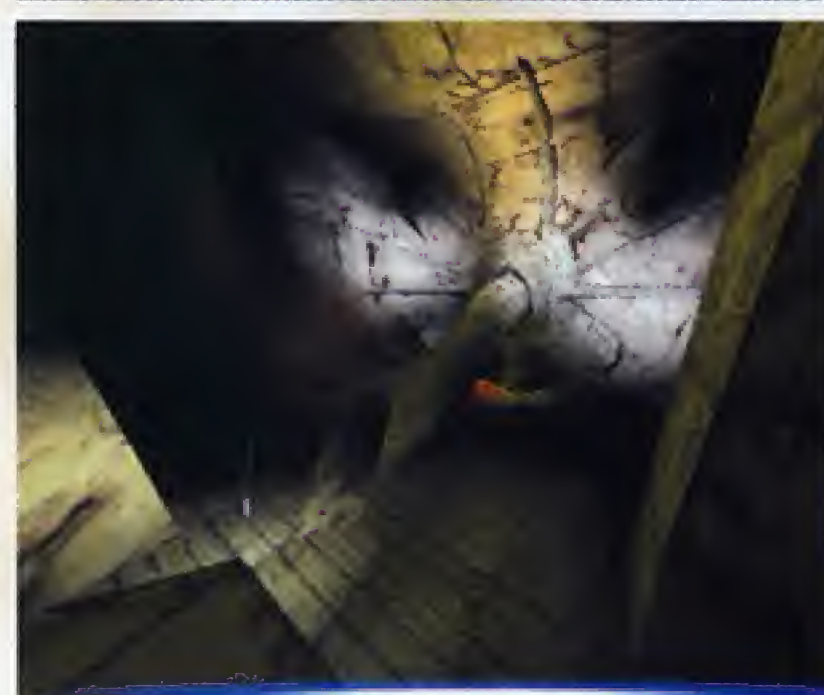
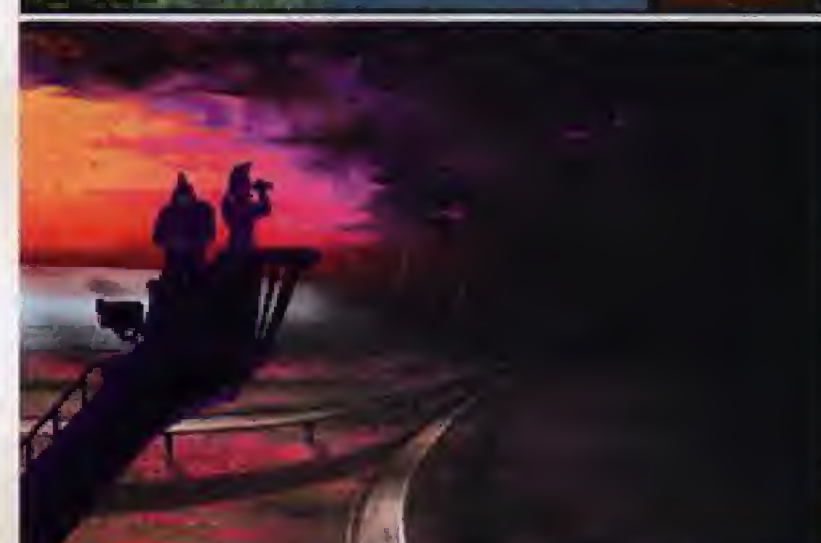
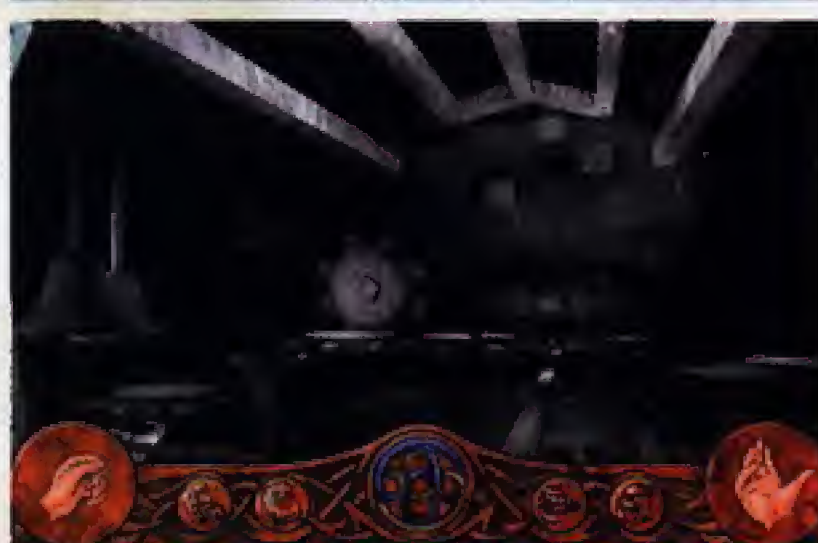
Multimedia

Mari compozitori ... pentru copii 76

O enciclopedie destinată copiilor, plină de umor și culoare.

Chat Room

Let's have a nice chat about you and about LEVEL!!! 78



Star Wars

Demo

Braveheart – Eidos

Doar câteva dintre strategiile din timpul Apărătorilor Coroanei, în evul mediu, arată atât de interesant ca Braveheart. Un engine 3D super, storyline și dezvoltare a propriilor oameni.

Breakneck – THQ

Un alt titlu din lunga serie de curse de mașini, unde jucătorul poate folosi arme împotriva concurenților, respectiv inamicilor.

F22 Lightning 3 – Novalogic

A treia versiune a simulatorului de zbor F22, cu opțiune de a arma avionul cu bombe nucleare și care poate suporta până la 120 de participanți pe Internet.

Fighting Steel - SSI/Mindscape

Comandând cu succes acest simulator tactic de răzoi în modul real-time, vei reuși să câștigi cele mai importante bătălii ale celui de-al doilea război mondial din perioada 1939-1942.

I-War: Defiance – Infogrames

Versiunea deluxe a simulatorului spațial (release de succes), ce conține o nouă campanie, unde vei fi de partea inamicului în 18 misiuni.

Links Extreme - Access/Microsoft

Golful privit dintr-o latură nemaivăzută până acum. După apariția ciudatului titlu Deer Avenger, pe care creatorii nu l-au luat chiar foarte în serios, Links Extreme, parcă nu ne mai miră așa de tare!

Pandora's Box – Microsoft

Pandora's Box este o colecție de puzzle-uri 3D create de celebrul fondator al Tetrisului: Alexej Pajitnov.

Starwars: Episode 1 Phantom Menace - LucasArts/Activision

Un titlu de tipul action-adventure care este, de fapt, o copie aproape fidelă a noului film Star

Wars. Datorită succesului imens de care s-a bucurat filmul, este de așteptat ca și jocul să aibă răsunet.

Starwars: Episode 1 Racer - LucasArts/Activision

Inspirat din scena de 10 minute din filmul Star Wars: The Phantom Menace, în care tânărul Anakin Skywalker trebuie să câștige o cursă foarte rapidă pentru a se elibera din sclavie.

Rage of Mages 2 - Monolith/Microids

Rușii nu s-au lăsat și au scos și ei pe piață următorul episod din seria RPG-ului Rage of Mages. De această dată trebuie să distrugi sursa creaturilor urâte și rele și la sfârșit să-l omori pe Necromancer.

Re-Volt – Acclaim

Dacă v-ați plictisit de cursele de F1, raliu sau tancuri, atunci ce-ați zice de curse cu automodele controlate prin radio? Sună bine? Așa și este, să știți!

Warhammer 40000: Rites of War - SSI/Mindscape

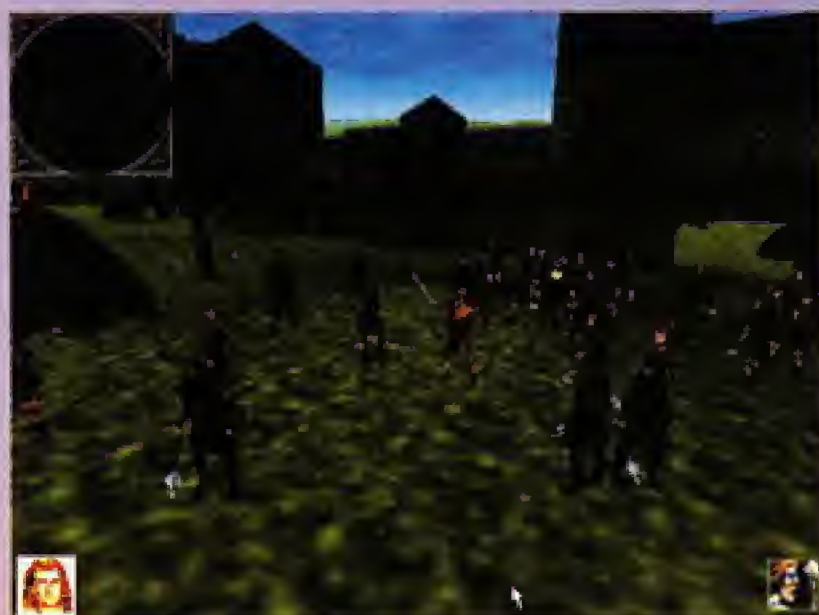
Acest produs este, de fapt, o combinație foarte reușită între Panzer General II și a desk-game-ului Warhammer. Este un turn-based strategy.

Star Trek: Starfleet Command – Interplay

Un alt joc din universul atât de cunoscut nouă: Star Trek. De data aceasta avem o simulare tactic-strategică a bătăliilor spațiale între rasele: Federație, Klingon, Romulan, Lyran, Hydran și Gorn.

Outcast - Appeal/Infogrames

Un action-adventure revoluționar, care te va acapara cu totul! Chiar dacă este creat cu engine-ul Voxel și fără suport pentru plăcile 3D, arată incredibil. Acest titlu este un „must have”!



Shots

Age of Empires 2

Respirați adânc, așezați-vă bine pe scaun și numai după aceea uitați-vă la aceste imagini! Frumusețe pură, nu altceva!

Alone in Dark 4

Infogrames a decis să creeze o nouă aventură horror din seria Alone in The Dark, care, cu ajutorul tehnologie moderne, va fi un joc extraordinar, ca și celelalte trei de până acum.

Command & Conquer 2

Așteptăm cu nerăbdare urmarea de la C&C, ce se pare că va fi lansată în septembrie anul acesta. Iată câteva imagini foarte interesante.

Deus Ex

Aceasta a fost marea revelație de la expoziția E3 din Los Angeles. Imaginile ne lasă, cu gura căscată.

Mortyr

Acțiune 3D de la compania Poland, care momentan caută distribuitori. Acțiunea Mortyr este plasată în timpul celui de-al doilea război mondial, cu o droaie de Nazi ce mișună pe acolo.

Nomad Soul

Un action-adventure 3D futuristic, în care fundalul muzical este realizat de faimosul David Bowie. Nomad Soul este numele pentru versiunea europeană, dacă locuiți în USA uitați-vă după Omikron: The Nomad Soul!

Rainbow Six 2

Partea a doua din acțiunea strategică, unde, ai controlul unui commando antiterorist. Apare cu un AI îmbunătățit și cu multe alte mici îmbunătățiri.

Sega Rally 2

Este un fel de „unt de pe pâine” dacă vă plac cursele auto care nu se desfășoară pe circuite de asfalt.



Sims

O strategie foarte intreressantă de la Maxis, în care îți pasă de oamenii obișnuți și îi lași să trăiască după „pofta inimii tale”. Poți adopta modul de coexistență pașnică între oameni sau poți apela la crimă!

Shareware

Cacheman 3.6

Un program foarte util pentru power advance.

Hypersnap 2.41

Un utilitar de captură a imaginilor. Ultima versiune oferă suport complet pentru Direct3D, 3Dfx, Glide și DVD.

Memturbo 1.0b

O nouă versiune a programului pentru optimizarea meoriei.

MP3 Archive 2.0.5

Un program simplu și bun pentru mp3-uri.

Sonique 1.0

O nouă versiune a player-ului de mp3-uri, cu suport pentru MS Audio 4.

Win Commander 4.0

Ultima versiune a managerului de fișiere.

Winamp 2.23

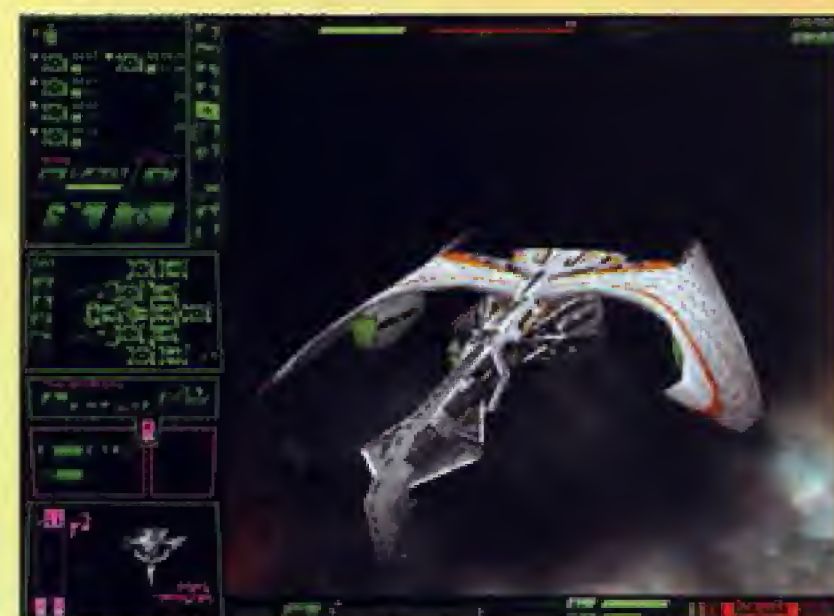
Versiunea 2.23 a răspânditului player de mp3 conține un nou decodor MPEG și mai mult de 20 de preseturi pentru modelarea sunetului.

Desktop themes

Baldur's Gate
Descent 3
Resident Evil 2

Updates

Fighter Squadron v1.8
Roque Squadron v1.0.1
Warzone 2100 1.08
DLH





Panzer General 3D Assault

SSI ne pregătește o surpriza de proporții pentru Crăciun, un Panzer General 3D. Din puținele informații adunate până acum am aflat că s-ar fi mărit numărul campaniilor la vreo patru: germană, americană, britanică și franceză. Liderii cu care am făcut cunoștință pentru prima dată în Panzer General 2, vor primi atribuțiuni noi și ceva mai importante. Se pare că vor fi capabili chiar să dea ordine unităților. Dar, până atunci, stăm cu ochii în screenshoturi și așteptăm.



Interviu la NovaLogic

De curând, Wes Eckhart, unul din oamenii grei ai echipei ce a fost desemnată de către NovaLogic să se ocupe de Delta Force 2, a acceptat să răspundă întrebărilor unei reviste de gen de peste hotare (dacă v-ați gândit la LEVEL, vă înșelați, deocamdată...). În principiu dialogul dintre cei doi, reporter și producător, s-a axat pe performanțele tehnologiei Voxel Space folosită în joc. Iar noi vă oferim câteva imagini pentru a vedea cu proprii voștri ochi ce poate face.



Beta test la Microsoft

Microsoft găzduiește în această perioadă pe serverul propriu MSN Gaming Zone un imens beta test al noului lor RPG on-line Asheron's Call. Toți cei care au fost acceptați se bucură acum împreună sau solo de minunățiile Dereth-ului. Jocul este destul de simplu în aparență. Îți creezi un personaj de care trebuie să ai grijă și să-l dezvolti. Poți să te împrietenești sau să te aliezi cu oricine sau poți chiar deveni vasalul

unui personaj mai puternic și care te poate proteja.



Mai mult Need for Speed și Alpha Centauri

Firma producătoare, Electronic Arts, a anunțat intenția de a scoate pe piață, în toamna anului curent, continuări la două din produsele lor mult-jucate: un add-on la Alpha Centauri intitulat Alien Crossfire și următorul episod din seria Need for Speed, numit Motor City.

Infogrames „se dă în bărci” cu Dolphin și PlayStation 2

Dintr-un interviu recent cu Jim Barnett, cadru executiv la Infogrames, aflăm despre ei că se pregătesc pentru a produce titluri, atât pentru PlayStation 2 cât și pentru mult așteptata consolă Dolphin (sistem pe 128 de biți) de la Nintendo; o știre extrem de plăcută pentru fanii împătimiți de „joaca la console”.

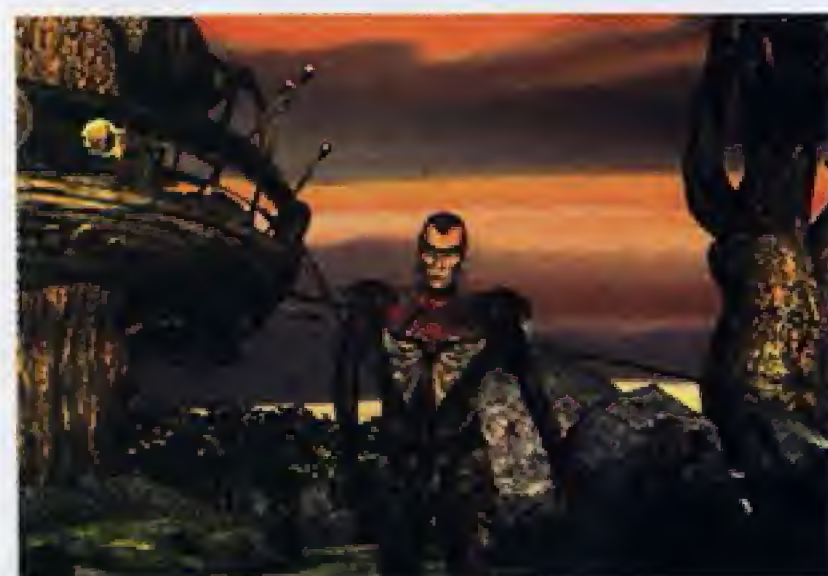
Ferrari tot mai prezentă pe sistemele noastre

Electronic Arts anunță că este disponibilă o nouă mașină în panopia jocului Need for Speed: High Stakes, și anume Ferrari 360 Modena. Acest bolid, cu un motor de 8 cilindri plasat în V, poate ajunge la o viteză maximă de numai 300 de kilometri/oră.



Ring traversează oceanul

De curând Midscape a început distribuția jocului Ring produs de Cryo Interactive în SUA. Titlul, bazat pe legenda germană Inelul Nibelungilor, este o capodoperă grafică, iar fundalul sonor este asigurat de Orchestra Simfonică din Viena. În rest, No Comment.



Firaxis la lucru

Pe lângă deja anunțatul și așteptatul Civilization III, Firaxis lucrează la un nou joc al seriei Great Battles. După Sid Meier's Gettysburg!, următorul în serie va fi Sid Meier's Antietam! Bătălia de la Antietam a fost cea care a anunțat intențiile ofensive ale generalului sudist Robert E. Lee. Cum a reușit să-i țină piept Nordului, veți avea ocazia să aflați în toamna acestui an.



PREZINTA:

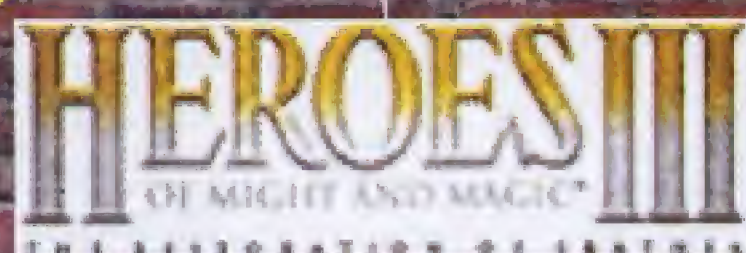
Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti

Tel: 231.67.69, Tel/Fax: 231.67.66

E-mail: sserban@ubisoft.ro

<http://www.ubisoft.com>



Talon

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

TOP TEN

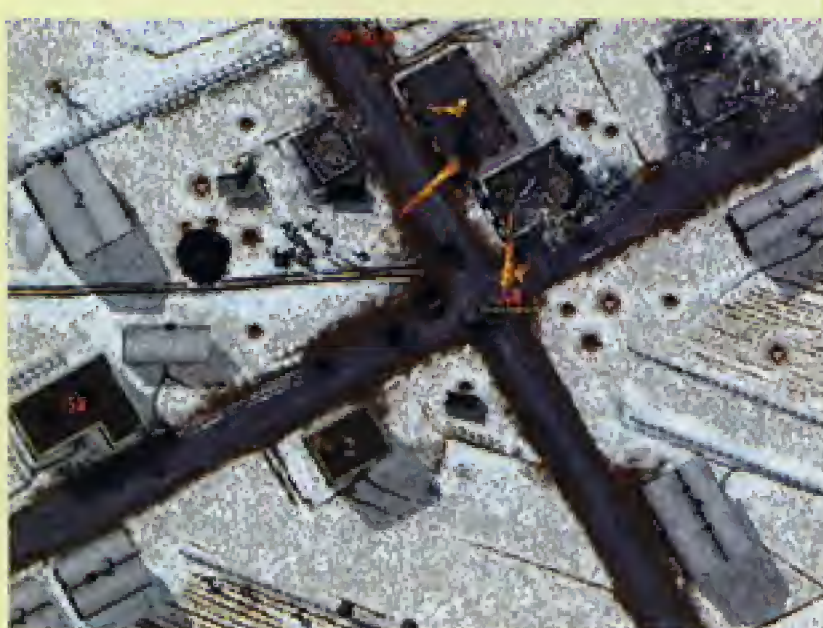
Se pare că mulți dintre voi au simțit lipsa Top Ten-ului pentru că în această lună am primit enorm de multe taloane. În numărul din septembrie vom face în așa fel încât decuparea talonului de top din revistă să nu vă mai afecteze așa de tare. Iată mai jos titlurile care au fost alese în această lună:

1. Half-Life
2. StarCraft
3. Heroes III
4. Need For Speed 3
5. Unreal
6. Fifa '99
7. Quake 2
8. Tomb Raider III
9. NBA '99
10. Alpha Centauri



Electronic Arts încheie producția la Prax War

Iată că se mai întâmplă și așa ceva în lumea „înaltă” a producătorilor. Nu în fiecare zi aflăm că un producător de renume ca EA a renunțat la un proiect promițător. Cei de la EA motivează terminarea proiectului deoarece s-a dovedit a fi rămas în urmă din punct de vedere tehnologic și că s-a întârziat cu dezvoltarea produsului. Totuși, șeful proiectului, anunță că ei nu au pierdut nici un termen limită și că tot ceea ce au lucrat ei până acum a fost de foarte bună calitate. Acest titlu făcea parte din seria celor „de echipă”, unde gamerul era pus la comanda unei forțe de reacție, formată din cinci comandouri.



Close Combat IV

Nici nu s-au stins ecourile articolului colegului nostru, Marius Ghinea, și, deja aflăm cu bucurie, că SSI plănuiește o nouă versiune a acestei serii. Jocul va fi axat în principal pe campaniile din iarna anului 1944, iar una dintre îmbunătățirile aduse ar fi aceea că nu mai se intră în combat mode decât atunci când vreuna din trupele tale întâlnește un inamic.



Un nou site pentru fanii Half-Life

Studiourile Sierra și Gerbox au inaugurat lansarea oficială a site-ului Half-Life Opposing Force, unde poți vedea cum este și de partea cealaltă a coșmarului care a început la Black Mesa Research Facility. Personajul tău joacă rolul unui soldat trimis să

anihileze personalul din acea clădire strict secretă, dar se trezește în fața unor noi specii de alieni care îl vânează neîn-cetat!

Eidos Interactive declară!

În sfârșit cei de la Eidos Interactive au anunțat că vor lansa, după multe amânări, jocul

Soul Reaver, un action-adventure 3D. Produsul trebuia lansat în primăvara acestui an, dar, datorită dificultăților întâmpinate de către Eidos, a fost amânat pe vară, acum însă, gata cu întârzierile! La începutul toamnei îl vom putea avea pe hard-disk-urile noastre, în toată splendoarea lui.

LEVEL Best Computers

Concursul Level realizat împreună cu Best nu se oprește nici pe perioada vacanței. Aveți posibilitatea să jucați golf împreună cu unul dintre maeștrii acestui sport : Tiger Woods. Nu trebuie decât să ne trimiteți talonul de mai jos.



- 1 Câte misiuni există în jocul Fleet Command ?
a) 12
b) 22
c) 14
- 2 Care este sloganul celor de la Jane's ?
a) We build sims by the book
b) We are the best
c) We build sims for gamers

Răspunsul îl găsiți în articolul Fleet Command din acest număr.

Tombola LEVEL și Best Computers

8/99

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Ai nevoie de adrenalină. Drogul tău este...

Dungeon Keeper II

Need for Speed IV (Road Challenge)



Is good to be evil

26\$

Ca domnitor al unui tărâm de groază comanzi în timp real creaturi ce te slujesc sau poți lua parte la lupte (first person). Prin Combat System devi un strateg care își conduce armata cu ușurință. Arme și magii sunt la îndemână la împotriva Legiunilor Binelui sau prietenilor cu care poți juca via Internet. Cutie și manual în lb. română.



NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

26\$

preturile nu includ TVA

Veți conduce Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW, Mercedes, Corvette, Camaro și multe altele. Îți vei seta mașina să răspundă stilului tău de a conduce. Vei rula pe drumuri reale din Anglia, Germania, Franța sau America, supravegheate de polițiile locale. Setează traficul, condițiile atmosferice. Poți conduce ziua sau noaptea. Alege tabăra care-ți place, poți fi polițist sau fugar. Mașina poate suferi avarii și pot apărea accidente datorate întâmplării, cu probabilitatea din statisticile reale din America. Cutie și manual în lb. română.

Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Andreotti Racing Joypad, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Beetle Adventure Rally, Blade Runner, Comanche 3 Gold, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Croc 2, Cyber Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Classic, Darkstone, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, F 22 Raptor, F16 + Mig 29, Fifa 98 World Cup, Fifa '99, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle

Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, Hot Wheels, Israeli Air Force, Knockout Kings 2000, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Moto Racer 2, Nascar Road Racing, NBA 98 Live, NBA Live 99, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populous 3, Premier League Stars, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Six of the best (Dark Omen, Sim City 2000, Need for Speed 2, Dungeon Keeper 2,

Theme Hospital, Nuclear Strike), Slave Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Supercross, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, The Sims, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, Wargames, WCW Mayhem, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World War II Fighters, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (preturi între 11 și 21\$). Grăbește-te să comanzi acum.

Dacă în orașul tău nu există un distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts, sună la Best Computers. Află prețul jocului pe care vrei să-l cumperi, achită la CEC, în contul Best Computers SRL 14361-1 Banca Turco-Romana SMB, sau prin mandat postal contravaloarea. Decupează, completează și expediază talonul, împreună cu copia dovezii plății. În 10 zile vei primi jocul original prin poștă.

BEST COMPUTERS

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98
fax: 01-314.76.99 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu
Bucuresti, tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Nume și prenume _____

Adresa exactă _____

Numele jocului _____

Nr. chitanță _____

Apare pe piață un gen nou de simulatoare

Zilele acestea, Wilco Publishing aplică ultimele retușuri la un nou produs, numit **Hangsim**, primul simulator de parapantă, care pretinde că oferă dinamici de zbor reale și imagini foto-realiste ale terenului.

Anunțat pentru lansare în luna septembrie a acestui an, acest simulator promite multe, gamerul având mai multe tipuri de parapante la dispoziție cât și un microlite (deltaplan cu motor), toate aceste aparate cu parametrii configurabili (de la unghiul de atac până la lățimea aripilor). Spațiul de desfășurare este variat



și constă în: munți, păduri, orașe, văi, mare, toate în 3D și în culori pe 16-biți. Simulatorul atmosferic al celor de la Wilco execută „curgerea” aerului deasupra munților foarte realist astfel că se pot realiza manevre clasice cum ar fi: „surf the thermals” (folosirea eficientă a curenților termali), „glide the ridge” (trecerea pe deasupra versantului) sau „fight the pull” (ascensiune către nori). Sperăm că Hangsim nu va fi un simulator exclusiv pentru profesioniști (din cauza atâtor denumiri în domeniu), începătorii putând de asemenea să-l folosească cu succes. Le urăm baftă celor de la Wilco și-i așteptăm la „cotitură”!

Gateway Computer subțire

Pentru cei care au probleme cu spațiul de pe birou sau care pur și simplu doresc să mai economisească spațiu, Gateway a lansat un nou computer. Denumit sugestiv Gateway Profile, noul produs al celor de la Gateway, pare la prima vedere un simplu ecran la care s-au atașat o tastatură și un mouse. În realitate acesta este de fapt un întreg sistem, cu calculatorul construit direct în soclul monitorului.

Dispune de un procesor AMD K6-2 la 400 Mhz cu 3Dnow, 64 MB de memorie (expandabili până

la 256MB), un harddisk UltraATA de 14GB. Elementul multimedia, atât de cerut de utilizatorii actuali, nu a fost uitat. PC-ul dispune de un ecran color TFT de 15", de un accelerador grafic ATI Rage LT Pro, placă de sunet și boxe, precum și unitate DVD. Are integrată și o placă de rețea 3Com 10/100 și o colecție software constituită din: McAfee Antivirus, Microsoft Works 99, Windows 98.

Aceasta este una din configurațiile de bază a Gateway Profile, cumpărătorii putând alege dintr-o suită de configurații adiacente.

Din nou „Singer în Întuneric”

Infogrames are în planurile ei „de bătaie” reînvierea cunoscutului joc „Alone in the Dark”, un 3D action-adventure de la mijlocul anilor 90, predecesorul lui „Resident Evil” sau „Tomb Rider”. Totuși, o versiune SVGA a engine-ului AitD, a fost folosită

la crearea titlului „Knight's Chase”, dar, de atunci, AitD a rămas... în „întuneric”. Alte detalii de la producător nu avem, decât că produsul va vedea lumina neocanelor magazinelor de specialitate la sfârșitul acestui an.

Parteneriat Interplay & Virgin

Cele două mari firme producătoare au fuzionat, Interplay achiziționând 49,9% din acțiunile

Concurs BEST - Tiger Woods '99

Câte misiuni există în jocul Fleet Command?

1. 12
2. 22
3. 14

Care este sloganul celor de la Jane's?

1. We build sims by the book
2. We are the best
3. We build sims for gamers

Răspunsurile la aceste întrebări se găsesc în articolul Fleet Command din acest număr.

Concurs UBI - Uprising 2

Câte misiuni sunt în Uprising 2?

1. 28
2. 22
3. 34

Câte moduri de abordare a modului multiplayer există?

1. 3
2. 2
3. 4

Răspunsurile la aceste întrebări se găsesc în articolul Uprising 2 din acest număr.

Concurs PlayStation - Anna Kournikova

Cine este realizatorul titlului Anna Kournikova's Smash Court Tennis?

1. Namco
2. Sony
3. Sony Overseas

Care este numărul personajelor ce apar în joc?

1. 10
2. 20
3. 21

Răspunsurile la aceste întrebări se găsesc în articolul Anna Kournikova's Smash Court Tennis din acest număr.

10 ore de acces Internet

Decupeaza talonul alaturat
si vino cu el la sediul **MEDIA SAT**



Bdul.Ferdinand 99
Tel: 20.50.620
Fax: 20.50.655
E-mail: office@mediasat.ro
http://www.mediasat.ro

GRATUIT



Oferta valabila pentru primele 50 de taloane

LEVEL si MEDIA SAT

Tombola LEVEL și Sony



Vă oferim în acest număr
un concurs realizat împreună
cu Sony, având ca premiu Anna
Kournikova's Smash Court Tennis,
un joc cu fermecătoarea Anna
Kournikova, una din vedetele
circuitului feminin de tenis.



1 Cine este realizatorul jocului ?

- a) Namco
- b) Sony
- c) Sony Overseas

2 Care este numărul de personaje
ce apar în joc ?

- a) 10
- b) 20
- c) 21

Răspunsurile se găsesc în articolul
dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebările alăturate,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Tombola LEVEL și Ubi Soft



Tradiția concursurilor realizate de
LEVEL și Ubi Soft se păstrează și
în acest număr, în care oferim ca
premiu jocul Uprising 2.
Folosiți talonul de mai jos
pentru a intra în posesia lui.

1 Câte misiuni sunt în Uprising 2 ?

- a) 28
- b) 22
- c) 34

2 Câte moduri de multiplayer există ?

- a) 3
- b) 2
- c) 4

Răspunsurile se găsesc în articolul
Uprising 2 din acest număr.

8/99

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebările alăturate,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:



X: Beyond the Frontier

Germania nu vrea în ruptul capului, să piardă teren în nici un domeniu, cu atât mai puțin în cel al computerelor. O firmă germană, mai precis Egosoft, vrea să detronizeze supremația Lucas Arts în domeniul simulatoarelor spațiale. În curând, vom avea un concurent serios pentru X-Wing Alliance, iar acesta se va numi X: Beyond the Frontier. Toată tărășenia începe de la un accident din timpul unui experiment când, o navă aflată în teste, este catapultată



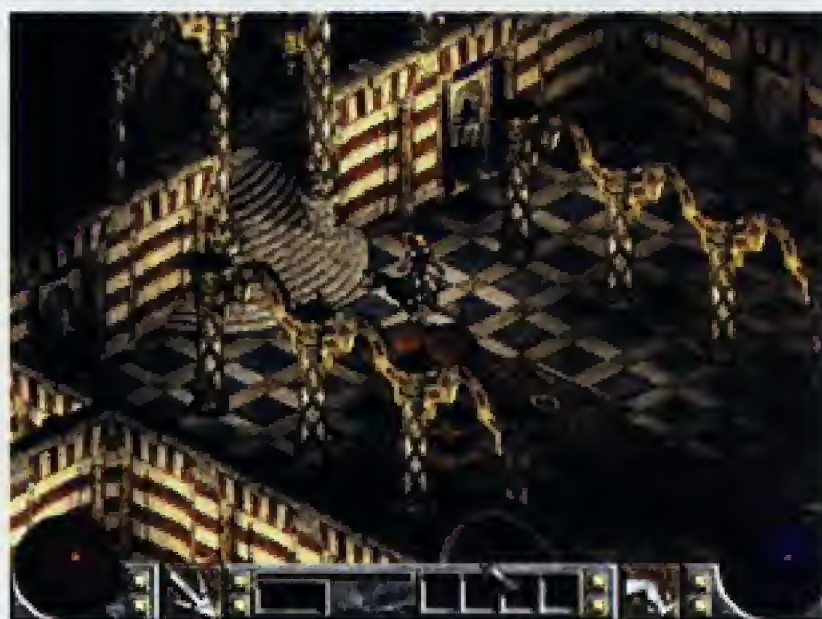
undeva în spațiul infinit. Pentru a-ți repara nava și a te putea întoarce pe Terra, va trebui să faci diverse servicii unor rase aliene, mai un pic de comerț, chiar și un pic de muncă de mercenar... Un Elite modern.

TEAC Înregistrare rapidă

Compania californiană a lansat o nouă unitate CD-Recordable. Aceasta este 8X24 CD-Recordable Drive și poate înregistra la 1,200Kbps (8X) oferind astfel utilizatorilor profesioniști rapiditatea cerută în aplicațiile actuale. Unitatea dispune de interfață SCSI-2 și oferă un timp mediu de acces de 150ms și citește datele la o viteză de 3,6Mbps (24X).

Noul model TEAC este disponibil în variantele internă (plug&play) și externă care

permite conectarea simplă, precum și o schimbare ușoară de la un computer la altul. Amândouă versiunile sunt oferite Adaptec bus master PCI SCSI host adapter și o colecție de software Adaptec: Adaptec DirectCD, Adaptec Easy CD Creator, Adaptec CD Copier Deluxe și software-ul MGI Photo Suite.



Deci Diablo 2!

Blizzard Entertainment a ales cu foarte mare grijă data lansării, iarna acestui an, unuia din titlurile mult așteptate și anume Diablo2. Zvonuri neconfirmate spun că vor face mai mult decât au promis, pregătindu-ne o mare surpriză: un release chiar de Crăciun. Totuși,

un reprezentant de la Blizzard, a afirmat că se află deja în stadiile de test beta și că echipa finalizează partea de artwork și implementarea modulului de luptă în engine-ul Diablo2. Iată câteva screenshot-uri disponibile la momentul scrierii acestui articol!



EA lansează Skydive!

Acum ceva timp în urmă, gigantul Electronics Arts a lansat pe piață un simulator de skydiving (parașutism). Acesta este disponibil atât pentru PC cât și pentru MAC. Titlul a fost realizat de către divizia Gonzo Games a EA și pare destul de reușit.

TA: Kingdoms în top

La numai câteva săptămâni după lansare, Total Annihilation: Kingdoms a intrat în topul vânzărilor, surclasând titlul celor de la Lucas Arts, Phantom Menace. Mechwarrior 3, de la Hasbro, care s-a aflat acum câteva săptămâni pe primul loc, a ajuns acum pe locul șapte. Gamerii se mișcă rapid, domnilor!!!

Konami și Microsoft

The Nikkei Sangyo Shinbun a anunțat că Microsoft și Konami au decis ce jocuri să realizeze pentru PC. Astfel, Microsoft va lansa anul viitor Metal Gear Solid pentru PC. Jocul va oferi suport multiplayer. De asemenea, se va mai realiza și Silent Hill.

Release dates: septembrie 1999



Release dates septembrie

- 01 - Age of Empires II - MICROSOFT
- 01 - Forgotten Realms: Atlas - TSR
- 01 - Heroes of Might & Magic III Expansion - 3DO/NEW WORLD COMPUTING
- 01 - Indiana Jones & the Infernal Machine - LUCASARTS
- 01 - Oni - BUNGIE
- 01 - Sega Rally Championship - SEGA ENTERTAINMENT
- 01 - Shadow Company - UBI SOFT
- 01 - Unreal Tournament - GT INTERACTIVE
- 07 - Quake III: Arena - ACTIVISION
- 07 - NHL Hockey 2000 - ELECTRONIC ARTS
- 13 - Rainbow Six Rogue Spear - RED STORM ENTERTAINMENT
- 14 - A-10 Warthog - JANE'S COMBAT SIMULATIONS
- 14 - Expert Pool - ACTIVISION
- 14 - Hired Guns - ACTIVISION
- 14 - Tiger Woods PGA Tour Collection - ELECTRONIC ARTS
- 15 - Gabriel Knight III - SIERRA
- 15 - Interstate 82 - ACTIVISION
- 20 - Prince of Persia 3D - RED ORB ENTERTAINMENT
- 20 - West Front: Sea Lion - TALONSOFT
- 21 - Grand Prix 500 - HASBRO INTERACTIVE
- 21 - Nations - ACTIVISION
- 21 - Panzer Elite - ACTIVISION
- 21 - Space Invaders - ACTIVISION
- 21 - Tachyon - ELECTRONIC ARTS
- 24 - Splinter - ELECTRONIC ARTS
- 27 - Revenant - EIDOS INTERACTIVE
- 28 - Battlezone 2 - ACTIVISION
- 28 - Wheel of Time - GT INTERACTIVE
- 30 - Legacy of Kain: Soul Reaver - EIDOS INTERACTIVE



NOCTURNE

Sunteți gata pentru o aventură de cea mai bună calitate? Credeți că puteți face față terorii și fricii care vă vor pătrunde până în măduva oaselor?

Ploaie mărunț și rar. Câteva țipete ascuțite și scurte au rupt tăcerea nopții. Apoi a urmat o liniște de mormânt. Puțin după aceea se auzeau pașii cuiva care se apropia de poartă. Prin ceața deasă se putea desluși conturul unei făpturi feminine care se apropia. Era îmbrăcată într-o rochie albă și lungă. Alerga desculță prin ploaie ținând în mână un felinar care o ajuta să vadă cât de cât prin întunericul nopții. În momentul în care s-a apropiat de poartă am putut să îi zăresc pentru câteva clipe chipul. Era deosebit de frumoasă! Ochi albaștrii, buze roșii și un superb păr negru care i se revărsa până în dreptul umerilor mlădioase. Odată ajunsă în fața porții fata se opri pentru câteva momente după care puse felinarul jos și scoase la iveală o armă. Lampa împrăștiă o lumină difuză care crea o atmosferă terifiantă, prevestitoare de rău. Dintr-odată una din creaturile nopții a apărut din întunericul iadului. Era Nosferatu – The Undead, un monstru care o urmărea pe frumoasa fată care se pierduse în noapte. Demonul era rănit! Îi puteam auzi respirația



greoaie și puteam vedea sângele care îi curgea din răni și care i se prelingea pe corpul ud. Deodată se auzi o împușcătură și... bestia se prăbuși fără vlagă în noroi. Răul fusese încă o dată învins.

Nocturne... beyond reality

Creat de către cei de la Terminal Reality Inc. și distribuit de firma The Gathering of Developers, Nocturne este un produs care are șanse reale de a deveni unul dintre cele mai tari jocuri de aventură ale anului 1999.

În cadrul acestui nou titlu, gamerul va juca rolul liderului unui grup clandestin al anilor 1930 care se ocupă cu studierea și eradicarea fenomenelor paranormale. Acest lucru implică confruntarea cu ființe malefice cum ar fi: zombie, vampiri, vârcolaci și tot felul de creaturi ale întunericului care vor să tulbure liniștea și sufletul oamenilor.

Atmosfera este specifică unui film de groază, adică veți avea parte de un feeling care vă va inspira teamă și care vă va provoca transpirații reci. Soluția este simplă: se

ia puțin întuneric, se amestecă cu jumătate de măsură de ceață și ceva ploaie mărunț și deasă, apoi se adaugă niște țipete și zgomote lugubre, după care se pune la foc scăzut într-un cazan plin cu sânge. Atenție: Nu încercați asta la voi acasă!

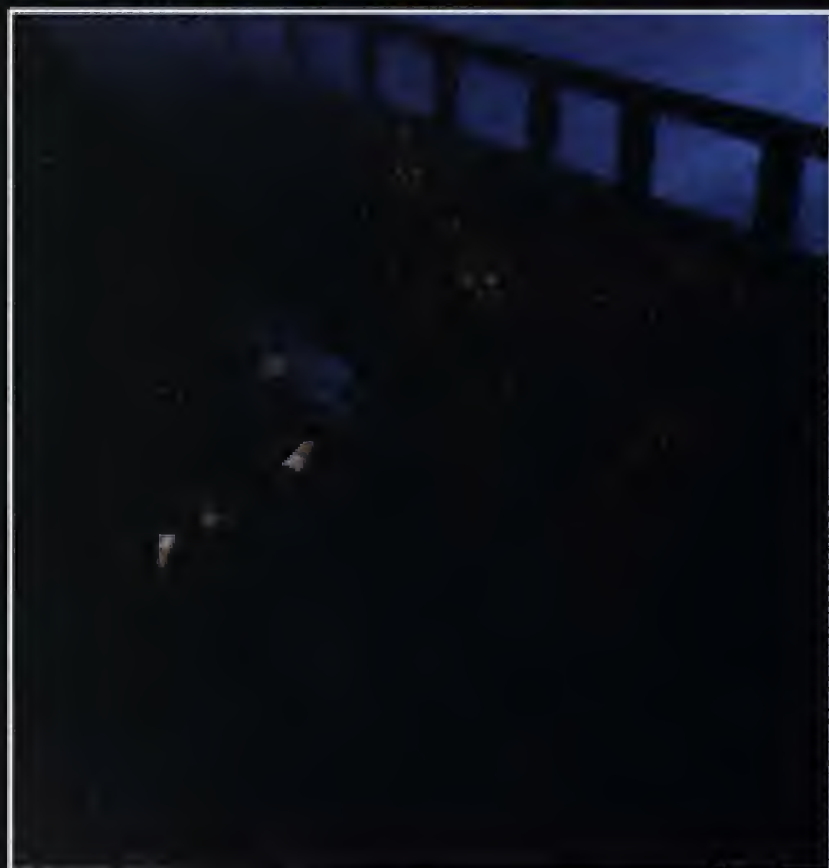
După părere mea, într-un joc de aventură feeling-ul are o foarte mare importanță deoarece te ține în tensiune, gata să reacționezi la cel mai mic zgomot. Îmbinarea unei acțiuni de calitate cu o grafică pe măsură poate duce la realizarea unui titlu asupra căruia merită să ne abatem puțin atenția. Nu?

Nocturne reprezintă o incur-



siune într-o lume fantastică în care veți avea ocazia să înfrunțați cele mai ciudate făpturi ale răului. Pe parcurs vă veți perinda prin tot felul de locuri care mai de care mai înfricoșătoare, printre care și un castel din țărișoara noastră. Bineînțeles că pentru a vă lupta cu „animăluțele” de care vă vorbeam, veți avea nevoie de ceva arme. Creatorii jocului au încercat să fie cât mai originali. Spre exemplu atunci când vă veți lupta cu un vampir îl veți putea învinge atât cu armele „convenționale” (apă





calitate a sunetelor pe care vi le oferă Nocturne.

După câte s-au spus până acum, putem afirma fără reținere că firma Terminal Reality Inc. va realiza un produs care, cu siguranță, se va clasa printre primele titluri din categoria jocurilor de aventură care au apărut sau vor apărea pe parcursul acestui an. Drept să spun, să știți că a trecut ceva timp de când nu am mai butonat un joc de aventură care să mă țină lipit în fața calculatorului ore în șir. Dar se pare că sfârșitul acestui an ne va aduce mai multe realizări de acest gen printre care și Nocturne. Să sperăm că măcar unul dintre acestea va fi pe măsura așteptărilor noastre.

Oricum înainte de lansarea unei noi realizări, fiecare producător afirmă că va fi ceva extraordinar și total diferit de ceea ce am văzut



sfințită, usturoi, cruci sau țepușe), dar și cu lumina astrului care ne luminează zilele.

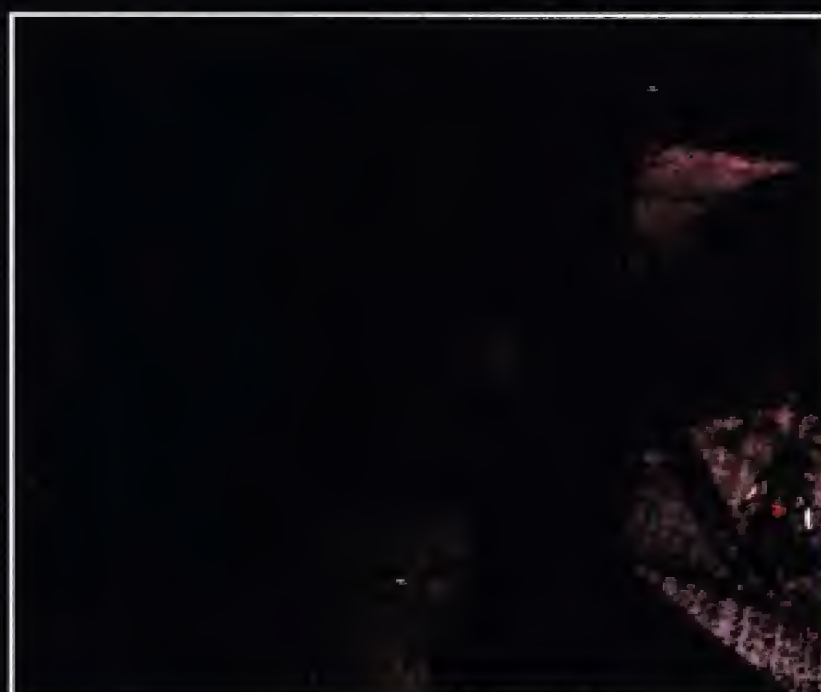
Scena în care veți putea admira un castel din România este deosebit de sugestivă. Pereți înalți, luminați de razele palide ale lunii, pe care se zăresc umbrele copacilor transformate în cele mai ciudate forme. Interiorul castelului este realizat în aceeași tentă terifiantă ca și celelalte scene din joc. Pentru a realiza imagini cât mai expresive, designerii au încercat să folosească o paletă de culori cât mai variată și au insistat foarte mult asupra detaliilor.

În sfârșit...

Acțiunea din Nocturne se anunță a fi deosebit de palpitantă. Pentru a vă face cât de cât o idee despre ce e vorba vă pot spune că story-line-ul este asemănător cu cel al unui film de groază în care vezi tot felul de creaturi înfricoșătoare. La tot pasul veți putea auzi zgomote sinistre care vin din noaptea întunecată. Sunt țipete de durere ale nefericiților care cad pradă în mâinile creaturilor nopții și strigăte (mai degrabă adevărate ragete) ale monștrilor care îți provoacă furtună pe șira spinării. Dacă situația vă permite, ar fi indicat să măriți nivelul decibelilor pentru a putea beneficia de adevărata

până acum. În sufletul nostru se naște o speranță, care se hrănește cu vorbele pline de laudă ale celor care crează.

Wild Snake



Technical data

Gen:

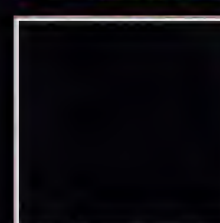
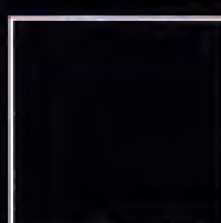
3D Action-Adventure

Producător:

Terminal Reality Inc.

Distribuitor:

The Gathering Of Developers



PHARAOH

**Un salt imens peste Mediterana...
Un salt imens în timp...**

L 799... Campania din Egipt, cea care va aduce afirmarea lui Napoleona ca lider militar, era în toi. Pas cu pas armatele franceze se apropiu tot mai mult de piramide, de Luxor, de Valea Regilor. Convoaiele de soldați privesc cu admirație rămășițele unei civilizații devenite după mii de ani un mit.

Într-un cort de campanie un tânăr, urmărit îndeaproape de două gărzi, stătea aplecat asupra unei pietre. Nu trecuse foarte mult timp de când aceasta fusese extrasă dintr-o ruină antică de pe malurile Nilului, pe suprafața lucioasă putându-se observa trei texte scrise în trei tipuri de caractere diferite. Una dintre ele erau frumoasele pictograme întâlnite pretutindeni în Egipt, o alta într-o limbă necunoscută, iar a treia în greaca veche. Fără să știe, tânărul ținea în mână cheia ce va deschide taina vechi civilizații egiptene, piatra de la Rosetta.

Douăzeci de ani mai târziu un alt tânăr, pe nume Jean Francois

Champollion, se va adânci în studiul relicvei. După luni de muncă a reușit să dezlege misterul hieroglofelor și prima traducere a unui text egiptean a apărut. Întreaga comunitate științifică exultă. În sfârșit misterele din jurul piramidelor, aceste morminte maiestuoase, istoria, credințele vechilor egipteni vor putea fi cunoscute și studiate. Ah! Dar cât de departe de acestea erau ei atunci și cât de departe suntem și noi azi...

De pe Tibru pe Nil

Impressions ne propune un imens salt în timp și spațiu. De pe cele șapte coline ale capitalei imperiului roman vom trage o fugă în nisipurile neiertătoare ale Saharei și pe malurile nemiloase ale Nilului. *Pharaoh* este un proiect foarte ambițios cu atât mai mult cu cât încă foarte multe taine privitoare la cultura și civilizația egipteană au rămas încă nedescifrate. Cum trăiau vechii egipteni? Cum mun-

ceau? Cum se distrau? Întrebări foarte simple dar care au un răspuns atât de dificil. Poate acum, încercând să intrăm în pielea unui egiptean vom ajunge să înțelegem mai mult această societate care ne-a fascinat din fragedă copilărie și care a reușit să lase posterității o moștenire grandioasă.

Pharaoh este un Caesar situat în acest peisaj mirific al apleor Nilului izbindu-se de dunele Saharei. Deși cu rădăcinile înfpte adânc în seria atât de cunoscută a istoriei romane *Pharaoh* va aduce și foarte multe noutăți. Una dintre ele, cea care probabil ne va da multă bătaie de cap, este agricultura. După cum bine știm civilizația egipteană a înflorit pe malurile Nilului, singurul loc unde se putea practica agricultura. Dar Nilul este unul dintre cele mai capricioase forțe ale naturii, inundațiile fiind un lucru la fel de obișnuit precum cutremurele în Japonia. Mă întreb dacă și crocodilii vor avea un cuvânt de spus. Prezența Nilului permite introducerea unui element îndelung cerut de fanii Caesar, și anume bătăliile navale, lucru ce va aduce un suflu nou în strategia de abordare a conflictelor. Tot la capitolul acesta, producătorii vor să introducă provizii limitate armatelor plecate în expediții. Lucru care nu este ieșit din comun, date fiind condițiile aprige oferite de regiunile nordice ale Africii.

Însă piesa de rezistență a jocului *Pharaoh* va fi posibilitatea de a construi giganticele monumente egiptene, inclusiv piramidele, Sphinx-ul sau Templul din Luxor. După cum știm, aceste construcții maiestuoase au fost realizate de-a lungul mai multor generații. Și atunci vă veți întreba cum vor putea fi realizate



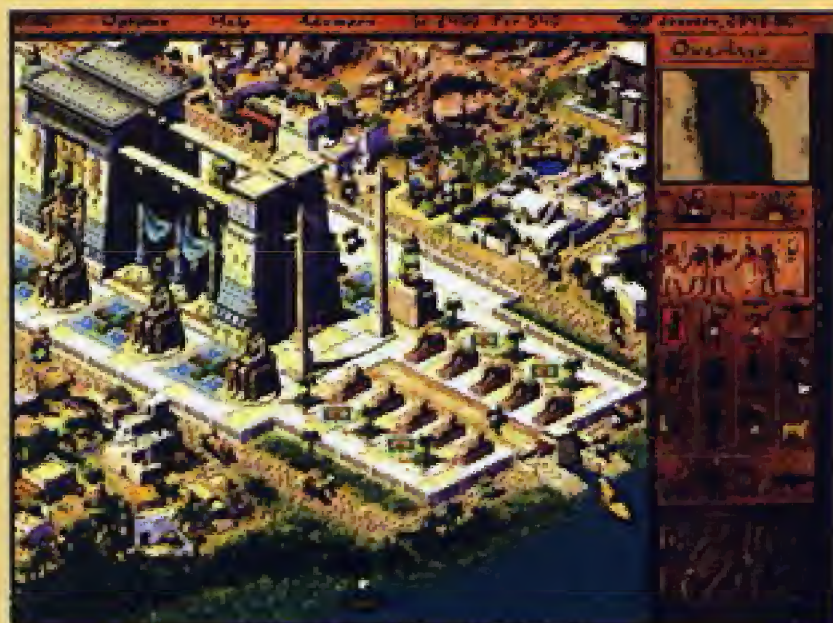
acestea într-o viață de om. Impresions și-au pus și ei aceeași întrebare și până la urmă au ajuns la un compromis. Au mărit intervalul de timp în care se desășoară acțiunea, ajungându-se undeva la 5000 B.C – 400 B.C. Ca orice ființă umană într-o bună zi îți vei ocupa și tu loja oficială din piamidă, lăsând treburile lumesti pe seama generațiilor viitoare. Dinastia ta va evolua treptat până când unul dintre urmași va primi titlul de Faraon. Astfel îți vei câștiga dreptul la nemurire și locul de onoare lângă Ra, Isis, Osiris, Set și toți ceilalți. De acolo de sus vei privi mulțimea de scribi, dansatori, jongleri, preoți și nu în ultimul rând acei mistici îmbălsămători care duc o viață liniștită și fericită, toate datorită ție. Iar Biblioteca din Alexandria are câteva rafturi dedicate papi-rusurilor care duc mai departe învățămintele tale și povestesc faptele tale de vitejie.



era un proces foarte restrictiv și pretențios. Numai cei care aveau în vine sângele lui Amen-Ra puteau aspira ca într-o bună zi să țină în mână sceptrul cu cap de șarpe. Ca un vechi și înrăit fan Caesar tropăi deja de nerăbdare. Zi de zi arunc

câte o privire pe site-ul dedicat acestui joc cu inima cât un purice și cu speranța că nu vor întârzia și amâna jocul în stilul pe care Westwood o face cu al său Tiberian Sun.

Claude



Happy End

Nu uita însă ce ai învățat din Caesar III. Să gospodărești un oraș nu este o treabă tocmai ușoară. Dacă nu știi să împarți resursele și să balansezi economia, citadela ta se va dărâma asemeni unui casel de cărți. Fă-o așa cum trebuie, iar masa populară va pune umărul și va înalța grandioase monumente în cinstea ta. Și să nu uităm că în ultimă instanță vor avea suficientă încredere ca să-ți ofere rangul de Faraon. Cum vine treaba asta nu știu, fiindcă încoronarea faronilor



Technical data

Gen:
City builder
Producător:
Impressions
Distribuitor:
Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351



Allods III: Redemption



Vă spune ceva numele de **Nival**? Dacă nu... o să încerc să vă împăpătez memoria. Cu doar o lună în urmă am scris un review al ultimului lor titlu: *Rage of Mages II: Necromancer*. Imediat după lansarea acestuia, **Nival** s-a apucat cu hărnicie de continuare. Chiar dacă acum el se numește *Allods III: Redemption* (numele sub care seria este cunoscută în țara mamă), probabil noi vom mai auzi de el sub numele de *Rage of Mages III*. Proiectul este de-abia la începuturile sale, dar cu toate acestea câteva informații au reușit să ajungă și până la noi, iar de aici la voi. Și haideți să vă împărtășesc cam tot ceea ce am aflat și eu până acum.

Storyline

Ca și jocul în sine, povestea nu se află încă în stadiul final. Deocamdată intriga se țese în jurul unui tânăr, nici prea-prea, nici foarte-foarte, cu o viață absolut normală. Dar anumite evenimente neprevăzute îl aruncă pe un alod sălbatic și părăsit mult timp de foarte mult timp de către locuitorii săi. Poate nu chiar de

**Furia magilor nu s-a stins încă...
Cel puțin așa afirmă rușii de la Nival.**

toți... Nu trebuie să uităm că aceste aloduri nu pot exista fără prezența unui magician pe ele, cel puțin așa am aflat din primul *Rage of Mages*. Ceea ce va descoperi eroul nostru pe acest alod îi va zdruncina din temelii toate credințele și tot ceea ce învățase el până atunci. Statui imense, piramide, catacombe prin care mișună tot felul de creaturi sunt presărate pe tot cuprinsul alodului. Faptul care ridică cele mai multe semne de întrebare este prezența „secretă” a unor trupe de mercenari foarte bine antrenați și înarmați care au fost angajați de cele mai puternice imperii ale lumii. Ce se întâmplă în acest alod? Nimeni nu știe... iar eroul nostru, curios din fire, nu va pleca până nu va descoperi despre ce este vorba.

Gameplay

Acum e momentul să vă povestesc despre cum se joacă *Allods III: Redemption*. Prea mari diferențe între această nouă variantă și predecesoarele sale nu veți găsi. Eroul va participa la diverse misiuni, cu sau fără



ajutor, misiuni pe care e important să le duci la sfârșit cu succes și nicidecum să killer-ești tot ce găsești pe hartă. Iar atunci când trebuie să lupți, totul depinde de inteligență, decizii și nu în ultimul rând de pregătirea și dotarea combatanților. Aici producătorii ne promit câteva surprize extrem de plăcute, cel puțin acum, în faza teoretică. Până acum, în orice bătălie în care erai implicat, adversarul era cel care te vedea aproape mereu primul și pleca la atac sau se apăra cu îndârjire nelăsându-ți aproape nici o șansă. În *Allods III: Redemption* poți șarja acum cu toată forța direct în



inima armatei inamice, dar poți și să te strecoari pe nesimțite și să-l ataci prin surprindere pe la spate. Nu știu cât de devastatoare vor fi aceste tactici sau dacă și adversarii vor apela la ele, dar oricum sună bine.

Dacă nu poți termina o misiune, nici o problemă: te întorești în sat și o pregătești din nou, de data aceasta având avantajul de a ști ce



te așteaptă și de ce ai nevoie. Și fiindcă am ajuns la sat să vă spun câteva lucruri și despre acesta. Micul cătun este un fel de bază de operațiuni unde te odihnești, te refaci și te pregătești pentru quest-uri. Și aici vom avea parte de câteva surprize. Una ar fi aceea că poți comunica mult mai profund cu locuitorii localității. Chiar mai mult, poți împărtăși cu ei bogățiile și trofee pe care le-ai obținut în aventurile tale. În ce scop vei face toate acestea, rămâne încă la capitolul enigme neelucidate.



O altă inovație pe care doresc să o implementeze în joc băieții de la Nival este posibilitatea de a-ți crea propriile arme, armuri și magii. Mergi într-un quest, îl termini cu succes și obții un anumit ingredient. Mai termini un quest și iar te alegi cu un ingredient. Cu ele te duci la fierarul sau magicianul din sat și îți fabrici o armă originală sau o magie neobișnuită.

Și să ne întoarcem la erou, a cărui soartă depinde de toate aceste arme și armuri pe care le vom crea. Se pare că se va renunța la o diferențiere strictă pe clase a acestora. Fiecare își va dezvolta eroii în ce direcție va dori: spre arta militară sau cea magică, sau chiar spre amândouă. Doar că un erou nu poate deveni „pro” decât într-o singură meserie.

La detalii tehnice, după cum se poate observa și după cum era de așteptat, vom avea o evoluție masivă a graficii. Mai precis se trece de la stilul Warcraft la unul gen Return to Krondor, mult mai apropiat de performanțele procesoarelor moderne. Și acest lucru se va simți și la configurația minimă necesară pentru rularea produsului. Nu vor lipsi tot felul de efecte speciale



(ceață, ploaie, fulgere etc.) cu atât mai mult cu cât acțiunea se va petrece pe mai multe aloduri, fiecare având condiții climatice specifice. La capitolul muzică din câte au lăsat să scape producătorii se are în vedere colaborarea cu o formație de rock rusească, iar fișierele cu muzică vor fi în format mp3, astfel încât ne vom putea delecta cu ele chiar dacă nu jucăm Allods III.

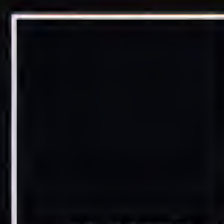
Ce pot să mai spun? Mie, personal, mi-a plăcut Rage of Mages, mi-a plăcut chiar și mai mult Rage of Mages II: Necromancer, astfel încât de-abia aștept să văd ce ne va aduce Allods III: Redemption. Cel puțin după cum se prezintă deocamdată, posibilitățile sunt enorme, noutăți sunt destule și în consecință va candida cu succes împotriva unor RPG de marcă apărute deja pe piață.

Claude



Technical data

Gen:
RPG/RTS
Producător:
Nival Interactive
Distribuitor:
Monolith Production



THE REAL NEVERENDING STORY



Despre The Neverending Story, povestea fără sfârșit, știm cu toții încă de când eram mici. Iată ceva ce nu știați până acum.

Un grup de germani, reușiți sub numele de **Discreet Monsters**, lucrează intens la un titlu care în mare măsură se bazează pe povestea fără sfârșit. Jocul, care se va numi *The Real Neverending Story*, va fi un 3D action/adventure a cărui acțiune se desfășoară în celebrul ținut Fantasia. Și chiar dacă mulți cunosc deja care este mersul faptelor în The Neverending Story, eu o să-mi fac datoria și o să fac un scurt rezumat al poveștii. Dar trebuie să vă spun că nu o să traduc nici unul dintre numele care apar de-a lungul acesteia. Încercați voi să le traduceți și veți vedea că iese ceva destul de haios. Deci, haideți să vedem repezitor cam care este legătura între povestea lui Michael Ende și acțiunea din jocul nostru.

Salvează Fantasia!

Umbra morții se întinde încet peste universul Fantasier. Distrugerea totală pândește această lume. Sursa acestor pericole este o entitate numită The Nothing. Salvarea acestei lumi poate veni doar din partea unei ființe umane cu un nume nou, care va fi ajutat de către Childlike Empress printr-o amuletă cu formă de șarpe, cu puteri fantastice, numită Auryn.

Ales să fii The Saver de către Childlike Empress, vei sosi în Fantasia pentru a salva această lume. Dar nu vei fi singur. Împreună cu tine va ajunge aici și The Unknown, o altă entitate care are capacitatea de a lua orice înfățișare. Aceasta se găsește de cealaltă parte a baricadei, având un singur scop: distrugerea Fantasier. Astfel, The Unknown ia forma ta și folosind violența, fură amuleta magică din castelul împărătesei. Martor la acest furt, The Centaur Utar, medic în Turnul de Fildes, susține vinovăția ta în fața împărătesei.

Așadar, deși nevinovat, vei fi închis într-una dintre cele mai adânci celule din acest turn. Deși soarta ta pare pecetluită, curând





vei începe să ai viziuni cu Child-like Empress, care te va îndemna să urmezi drumul medalionului magic, să-l iei de la cei care l-au furat și să salvezi Fantasia. Va trebui să evadezi din Ivory Tower, acesta fiind scopul primului nivel. Odată ieșit din acesta, va trebui ca prin toate mijloacele pe care le vei avea la dispoziție să încerci să oprești răul, al cărui reprezentant suprem este The Unspeakable Horror.

Pe parcurs te vei întâlni și cu alte personaje din roman sau chiar din filmul realizat după lucrarea lui Michael Ende. Astfel, vei interacționa cu Gmork, the Fan, Amalia the Ugly, și mulți alții. Unii dintre aceștia îți vor fi dușmani, alții te vor ajuta să-ți atingi scopurile.

Caracteristicile jocului

Dacă tot am amintit personajele acestui joc, trebuie amintit faptul că din punct de vedere grafic acestea sunt foarte bine realizate. Se vede treaba că cei de la **Discreet Monsters** au depus eforturi considerabile pentru a crea un produs cât mai bun. Detaliile sunt uneori uimitoare.



În timp ce un loc popular, cum ar fi Ivory Tower, este foarte viu colorat, plin de sculpturi, o sală numită the clockwork gear room, un loc urât, prin care vei fi nevoit să treci, este monocromatic și-ți va inspira o puternică senzație de pustietate.

Printre caracteristicile pozitive ale jocului, cea mai importantă este non-linearitatea acestuia. Mai mult decât atât, unele evenimente au loc chiar dacă personajul central nu este prezent. Puzzle-urile care vor trebui rezolvate au soluții multiple, lăsând loc diferitelor interpretări. Comportamentul cu care pot fi rezolvate anumite situații poate fi diferit. Se poate folosi violența sau se poate recurge la dialoguri, în mod pașnic. Totul va depinde de caracte-

rul și de starea celui care joacă *The Real Neverending Story*.

Același lucru se întâmplă și în momentul folosirii dialogurilor. În funcție de răspunsul folosit, comportamentul personajului cu care vei interacționa va fi diferit. Toate răspunsurile pe care le vei putea oferi acestui personaj îți vor apărea afișate pe ecran. Ele vor acoperi o gamă largă de atitudini față de problema pe care o are respectivul. De exemplu, vei întâlni un locuitor al Fantasierii care vrea să sară de pe un pod. Atitudinea cu care vei aborda această problemă poate fi foarte variată. De la o abordare de genul: „What a loser!”, care cu singuranță îl va determina pe individ să-și ia viața, până la una mult mai sufletistă, care va duce





la salvarea unei vieți disperate.

Un alt element cu totul nou, este reprezentat de engine-ul folosit de către producători. *The Real Neverending Story* folosește Discreet Monsters' MonsterEngine 1.0. Acesta combină două tipuri de engine-uri pe care le-am mai putut întâlni și în alte jocuri: 3D real-time indoor engine și 3D real-time outdoor engine. Tranziția dintre cele două se realizează destul de ușor. Toată acțiunea se desfășoară în modul first person, iar controlul personajului se realizează extrem de simplu.

O promisiune interesantă

Despre capitolul grafică am menționat deja că este unul la care producătorii au muncit din greu, iar rezultatele acestei munci pot fi deja de pe acum văzute. *The Real Neverending Story* arată bine din acest punct de vedere, singura mea nemulțumire fiind legată de aspectul fizic al personajelor. Însă cum eu nu am călătorit în Fantasia, nici nu am citit cartea lui Michael Ende, ci doar am văzut filmul, dar cu foarte mult timp în urmă, nu prea pot să-i contrazic pe cei de la Discreet Monsters. Hidoase sau nu, astea sunt personajele noastre.

Sunetele rămâne să le analizăm în momentul în care vom vedea versiunea finală, sau măcar un demo. Însă, văzând munca pe care producătorii au depus-o pentru grafica jocului, și ținând cont de faptul că neamțul tot neamț rămâne, și calitatea este principala trăsătură a acestui popor, nu pot să nu sper că și sound-ul va fi pe măsură.

Despre multiplayer, băieții de la Discreet Monsters nu au suflat nici o vorburiță, iar eu o să le urmez

exemplul. Vom vedea noi ce și cum.

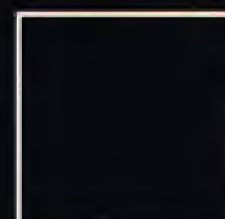
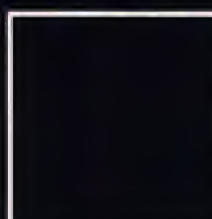
Una peste alta se pare că prin *The Real Neverending Story* s-a făcut un pas important în domeniul jocurilor 3D first person action adventure. Un pas virtual deocamdată, pentru că vom mai avea ceva de așteptat până când vom putea pune mânuța pe varianta finală. Să sperăm că răbdarea noastră își va găsi răsplata cuvenită.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
3D action adventure
Producător:
Discreet Monsters
Distribuitor:
Discreet Monsters



Preview

Vedem un demo sau o versiune beta, alfa sau beta to final și dacă există ceva interesant de spus despre vreun joc atunci... facem un articol pe cinste. Aici nu putem face altceva decât să descriem ceea ce vedem. Nu putem să ne aruncăm înainte și să încercăm să criticăm la sânge anumite elemente... ne-ar da firmele cu revista în cap. Aici nu există note ci doar descrieri, păreri și bineînțeles o mulțime de distracție. OK? Let's have some fun!

Pentium X – Cam ce procesor v-ar trebui ca să puteți rula un produs liniștit, fără să vă fie teamă de ceva blocări sau rulări lente.

X Mb RAM – Minimum de memorie necesar pentru a putea rula un joc în condiții bune.

Direct 3D – Ce înseamnă? Jocurile oferă suport Direct3D. Nimic mai simplu!

MMX – E bine să ai un MMX în cadrul unor jocuri. Rulează mai rapid și mai sigur!

Windows X – Ce poate să însemne altceva decât platforma pe care rulează titlurile prezentate.

Network Play – E clar, nu? E vorba de opțiunea multiplayer!

3Dfx – Suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Joystick – Sunt titluri gen Quake, Israeli Air Force sau Need for Speed III care se pot juca și cu un astfel de accesoriu.



STAR TREK NEW WORLDS™



Star Trek: New Worlds este o strategie 3D în timp real (3D-RTS), având ca nucleu licența seriilor Star Trek produse de studioul Paramount.

Interplay ne propune, începând cu luna septembrie a acestui an, un nou „episod” Star Trek, dar nu în maniera obișnuită de action-quest game (eliminând din această ecuație Star Trek: Birth of the Federation care este un turn-based strategy), ci în aceea de strategie.

STNW face parte dintr-o „ligă” nou creată, având ca membrii la ora actuală Warzone 2100 și Machines, dar căreia i se vor adăuga, în scurt timp, noi adiții cum ar fi Dark Reign 2 și multe altele.

Captain's log: 2456134.2 ...

Totul a început acum 300 de ani în viitor și, de atunci, nici că s-a mai oprit! „Acțiunea se desfășoară în Zona Neutră, un spațiu-tampon între cele trei mari puteri ale celui timp: Imperiul Klingonian, Federația Planetelor și Imperiul Stelar Romulan. Aici, în acest spațiu

al nimănui, nava romulană „Melak” testează un nou tip de armă, care produce o ruptură în suprafața subspațiului. În urma acestui accident apar numeroase sisteme planetare noi, iar „Melak” este distrusă de către câmpul gravitațional al uneia din planetele noi apărute. Nava de cercetare „Explorer”, cu misiunea de a investiga acțiunile romulane din Zona Neutră, raportează cartierului general despre acest incident, menționând și că cercetările preliminare demonstrează existența unor bogății semnificative. Aceste lumi trebuie ca tu să le cucerești, având posibilitatea de a fi de partea klingonienilor, romulanilor sau a membrilor federației.

Impresiile unui klingonian obișnuit

Ce-aș putea eu să vă spun despre aceste Lumi Noi, în afară de faptul că-s noi?! Dar, să lăsăm

gluma la o parte și să încercăm să vedem totuși ce ne propune **Interplay**.

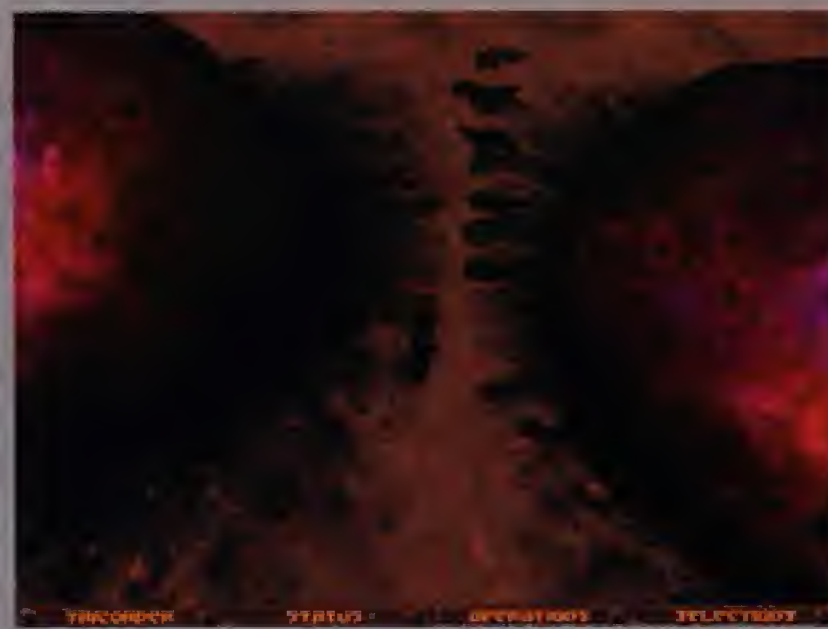
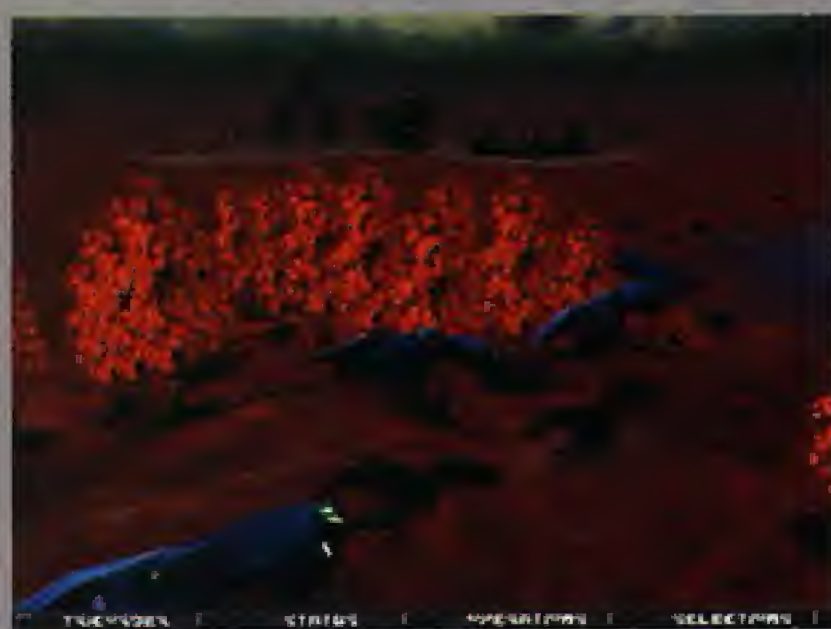
În mod normal, ca în orice strategie, ești pus în fața unei interfețe de control și gestione a unităților, clădirilor și a resurselor. Aș putea vorbi foarte mult și bine despre toate acestea, dar cred că mai interesant ar fi să vă spun despre facilitățile și inovațiile din acest joc, lucruri ce vor fi hotărâtoare în alegerea acestuia dintre multe altele ce vor apărea în toamna acestui an. Vă spun aceasta, deoarece majoritatea firmelor producătoare, vara sunt în concediu, iar toamna, când se întorc, lansează o mulțime de titluri, și noi nu prea știm pe care să le alegem! O.K., deci să revenim la oile noastre!

Cel mai mult s-a insistat asupra aspectului grafic, care este ieșit din comun, dar trebuie să vă previn că, dacă vreți să-l jucați, nici să nu vă gândiți că merge fără o placă 3D.

Luptele pot fi vizualizate cu ajutorul unei camere în mișcare, într-un peisaj 3D, foarte bine creat și gândit de către producători. Detaliul terenului este superior celui din „Battlezone”, fiind foarte realist. Toate celelalte detalii (reflecțiile navelor în apă, orizontul, cerul) aduc un plus binevenit, toate contribuind la integrarea jucătorului în universul Star Trek.

Efectele grafice din timpul luptei sunt net superioare multor strategii 3D: impresionantă este arma fonică (care în momentul când se activează, lansează o bilă ce se mișcă foarte încet într-un arc de cerc, dar care luminează cerul în jurul ei), dar nici mediul înconjurător nu se lasă mai prejos, majoritatea navelor și clădirilor având scuturi de energie care dacă sunt lovite se luminează, un efect impresionant în bătăliile de anvergură.





Și aceasta nu este totul la partea grafică: clădirile sunt construite de o mulțime de drone (roboți) care se învârt în jurul acesteia, fiecare secțiune apărând pe rând și nu în modul „crescător” (aspectul unității se materializează în timp) ca la alte titluri.

Până aici totul bine și frumos, dar să trecem și la partea de strategie, unde creatorii au introdus multe „finețuri” strategice. Una din cele mai importante resurse ale jocului sunt oamenii (klingtonienii sau romulanii după caz), fără de care, toată strădania ta de a construi clădiri și nave cât mai multe, este în van, deoarece acestea nu pot funcționa fără personal. De exemplu, o navă de cercetare științifică este mult mai eficientă dacă are la bord și oameni de știință, nu doar personal navigant și de întreținere.

Un alt aspect important este că fiecare unitate câștigă experiență și poate fi folosită pe tot parcursul campaniei, personalul putând dobândi cunoștințe adiționale în următoarele domenii: medicină, arme și știință. Personalul auxiliar și infanteria pot fi folosiți pentru a captura clădirile inamice.

Interfața este relativ ușor de mânuit, toate funcțiile se pot activa cu ajutorul meniurilor de tip „pop-up”, acesta apărând dintr-o bară de meniu situată în partea inferioară a ecranului, aceasta putând fi minimizată dacă nu este neapărat nevoie de ea, pentru o vedere de ansamblu cât mai bună.

Cu toate că jocul este 3D, Interplay a introdus și o vedere 2D (de deasupra), ceea ce ajută foarte mult în momentul în care se dorește o orientare cât mai rapidă în timpul luptei.

A fi sau a nu fi ... jucat!

Pe tot parcursul campaniei Star Trek: New Worlds există peste 40

de misiuni (scenarii), toate reușind să țină în „priză” un gamer cu experiență în RTS-uri.

Peisajele colorate fantastic, aspectul straniu al lumilor extra-terestre, detaliile grafice ale terenului și efectele speciale „cool” din timpul luptei, toate acestea ar trebui să facă din STNW măcar un joc clasic dacă nu un hit.

Toate unitățile și clădirile au fost create special pentru *Star Trek: New Worlds*, ceea ce ar trebui să aibă un impact semnificativ asupra vânzării produsului.

K'shu

(denumire klingtoniană
a capcavalului)



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Interplay
Distribuitor:
Interplay



HIDDEN & DANGEROUS

V-a plăcut Commandos? Dar Rainbow Six?
Dacă da, atunci o să vă placă și ceea ce urmează!



Jocul pe care cei de la Illusions Softworks ni-l propun, este o îmbinare extrem de bine realizată a celor două producții de succes. Așadar, pregătiți-vă pentru misiuni captivante, ce se vor desfășura pe perioada celui de-al doilea război mondial. Având o grafică destul de bună, cu multiple modalități de control al personajului și cu multiple opțiuni, care vor face acțiunea extrem de palpitantă, *Hidden & Dangerous* promite de pe acum să fie un titlu reușit.

În vreme de război

Ne aflăm în perioada celui de-al doilea război mondial. Este o noapte cețoasă. Pe cerul întunecat, un bombardier se mișcă leneș, încercând să scape de radarele germane. Înăuntrul lui, un commando format din patru persoane, a căror soartă depinde de măiestria pilotului. Se părea că avionul avea să scape nedetectat și în siguranță. Deodată, o lovitură puternică scutură aparatul de zbor. Scăpat de sub control, avionul se mișcă haotic. Prăbușirea e iminentă. Cei patru soldați reușesc să se parașuteze. Panica însă, se face simțită. Mișcările lor sunt dezordonate, necoordonate, astfel încât, în momentul aterizării, fiecare dintre cei patru este singur în

mijlocul pustietății. Acum, principalul scop al fiecăruia este regăsirea celorlalți. Lucrurile sunt însă mai complicate decât ar părea căci singurele repere pe care le pot folosi cei patru soldați sunt cele naturale (nu există hărți...).

Așa începe primul nivel al jocului, scopul acestuia fiind reunirea celor patru. Odată îndeplinită această misiune, altele, 23 la număr, te așteaptă, grupate în șase campanii. Acestea sunt extrem de variate. Vei fi nevoit să te întâlnești cu partizani, să eliberezi prizonieri și să distrugi baze inamice. Vei avea la dispoziție un adevărat arsenal, din care vei alege armele, munițiile și accesoriile pe care fiecare dintre membrii commando-ului le va avea la el pe parcursul fiecărei misiuni, iar, dacă vrei să scapi mai ușor, poți cere ajutorul calculatorului, care va alege armamentul optim pentru fiecare soldat.





Soldați adevărați

Grupul de soldați din care îi poți alege pe cei patru care vor alcătui trupa de elită, cu care vei purcede la îndeplinirea misiunii, este destul de numeros. Pe parcursul tuturor misiunilor, vor trece prin fața ta circa 40 de soldați, fiecare cu particularitățile lui. Proveniți din diferite țări, având anumite abilități, selectarea lor se va face în funcție de scopul fiecărei misiuni. Pe lângă aceste date statistice, ni se mai oferă și câte o scurtă istorioară a fiecărui personaj, unele dintre acestea fiind cu adevărat interesante.

Despre soldații noștri mai putem spune că pe parcursul jocului se pot folosi și de anumite vehicule. Însă cel mai important lucru care trebuie menționat, este că în momentul în care te-ai comutat pe un soldat, toți ceilalți sunt foarte activi, iar în cazul în care este nevoie, luptă singuri. Vei fi surprins, eu cel puțin am fost, în momentul în care, lângă un soldat, am găsit trei inamici pe care acesta îi omorâse. Deci nu se va mai întâmpla ca în Commandos, când unii dintre soldații tăi erau omorâți fără să facă nici un gest pentru a se apăra.

Modul de control al personajelor este asemănător cu cel din Rainbow Six sau Delta Force. Vei putea juca Hidden & Dangerous fie în modul first person, fie third person. Cele două moduri pot fi folosite alternativ, pentru că în unele cazuri avantajele fiecăruia se fac simțite.

Despre joc

Grafica este destul de bună. Foarte bine realizate sunt și momentele în care sunt prezentate scopurile misiunilor și etapele prin care trebuie să treacă fiecare dintre acestea. Singurul defect, dacă îl putem numi așa, apare în momentul folosirii zoom-ului lunetei de la pușcă. Va fi destul de greu să te înveți cu folosirea acesteia. În plus, misiunile se vor desfășura pe diverse condiții meteo, gradul de realism crescând astfel simțitor.

La capitolul sunete, deocamdată nimic de spus. Muzica de pe fundal este destul de bună, efectele pe măsură. Nu prea se vorbește în Hidden & Dangerous, dar să sperăm că acest lucru va fi remediat până în momentul apariției.

Cei de la Illusions Softworks, cum era de așteptat pentru un titlu de un asemenea calibru, au realizat și un suport pentru multiplayer, care poate găzdui până la patru jucători. Astfel, misiunile vor fi îndeplinite mult mai ușor, pentru că fiecare personaj va fi controlat de către un gamer. În acest context, un rol deosebit de important îl va deține coordonarea.

Despre Hidden & Dangerous mai pot fi spuse multe. Să așteptăm mai bine apariția versiunii complete și după ce o vom juca vom mai vorbi. Personal aștept cu nerăbdare această apariție și sper că așteptările nu-mi vor fi înșelate.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:

3D Action

Producător:

Illusion Softworks

Distribuitor:

Talon Soft



F-22 LIGHTNING III

A sosit vremea să zburăm din nou în înaltul cerului pentru că NovaLogic ne pregătește un nou simulator de zbor pentru vara acestui an.

Cred că sunteți de acord cu mine dacă vă voi spune că simulatoarele de zbor au evoluat foarte mult în ultima vreme. Asta datorită concurenței acerbe care există între firmele realizatoare de jocuri, care încearcă să scoată pe piață titluri cât mai bine realizate dar, mai ales, cât mai mult apropiate de realitate. Un astfel de simulator, care să aibă calitățile de care vă vorbeam, nu poate fi creat decât pe baza unei documentații serioase din domeniul aviației dar și pe baza experienței dobândite pe parcursul timpului. NovaLogic este una dintre puținele firme care nu duce lipsă de așa ceva. În sprijinul acestei afirmații vin produsele anterioare lansate de aceștia care au fost îndrăgite de gameri și jucate de foarte mulți dintre aceștia.

Iată că F-22 Lightning a ajuns la cea de-a treia variantă, cu care NovaLogic încearcă să revină pe cerul simulatoarelor de zbor. Această nouă realizare vă va

readuce la bordul unui F-22, un avion de luptă al armatei americane. Pentru gamerii care au experiență în domeniul flight-simurilor, va fi destul de lejer să joace acest nou titlu. Tot ceea ce trebuie voi să faceți este să vă instalați la bordul avionului și să rezolvați misiunile care vi se încredințează. Acest lucru implică efectuarea unor tactici militare și folosirea unui armament deosebit de puternic. Lightning III vă va oferi posibilitatea de a pilota în diferite condiții atmosferice. Asta înseamnă că va trebui să stabiliți tactica de zbor și de luptă în funcție de vreme, pentru că temperatura de afară va influența în mod direct performanțele avionului.

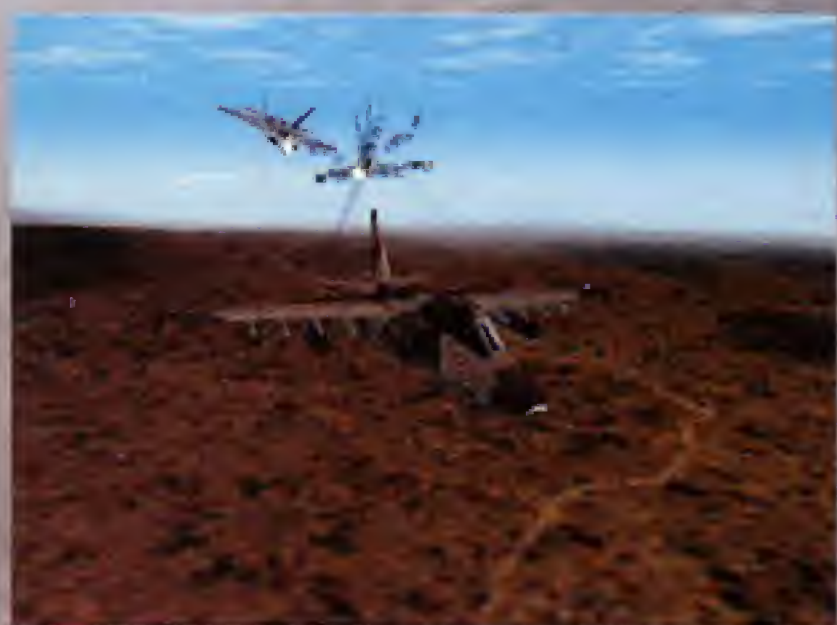
This is Wild Snake, requesting permission to fly! Over!

În ceea ce privește grafica din F-22, pot spune că este deosebit de bine realizată. Când spun asta, mă refer în special la look-ul avi-

oanelor. Acestea au fost realizate în cel mai mic detaliu păstrându-se forma și trăsăturile exemplarelor din realitate. Bineînțeles, pe lângă avioane, s-a lucrat și la îmbunătățirea imaginii background-ului care se pare că în această versiune este mult mai bine realizat.

Cel mai important lucru la un simulator de zbor îl constituie apropierea cât mai exactă de ceea ce se întâmplă într-un avion de luptă. Pentru a se putea respecta această condiție trebuie făcute o serie de studii care să realizeze acordul cu legile fizicii, care se manifestă în zborurile reale. Mă refer în special la: presiunea atmosferică, la eficiența motoarelor avionului în funcție de starea vremii și de altitudine, la combustibili și la proprietățile acestuia și la o serie de alți factori. La acest capitol NovaLogic s-a prezentat întotdeauna onorabil.

F-22 se poate juca atât din perspectivă first-person cât și din perspectivă third-person. Dacă veți





opta pentru prima variantă veți avea ocazia să admirați cockpit-ul avionului cu toate butoanele și clapele care există pe acesta. Realizat, bineînțeles, într-o grafică 3D, acesta conține toate controalele de zbor care pot fi destul de ușor accesate și un display care vă va oferi informații în permanență despre starea avionului și a vremii.

Deși acțiunea este asemănătoare cu cea a anterioarelor, diferențe există. O schimbare importantă se remarcă la capitolul dinamică, producătorii promițând îmbunătățiri ce o apropie de realitate. Probabil se referă la comportamentul avioanelor și la efectul pe care îl produc armele asupra țintelor.

Misiunile care vi se vor încredința au loc în medii diferite, de la deșert cu căldurile sale toride până la frigul necruțător din zonele arctice. Deci, dacă vreți să faceți față, trebuie să vă comportați asemenea unui pilot de vânatoare profesionist. Oricum eu o să fac tot posibilul să găsesc niște locuri în



Top Gun pentru aceia dintre voi care vor să se instruiască.

Finish line!

Toate zgomotele și sunetele (zgomotul motorului sau al exploziilor) sună deosebit de bine. Multe dintre acestea sunt reproduse după realitate, ceea ce înseamnă că urechile ne vor fi „delectate” cu aproape toate sunetele care iau naștere în timpul unui zbor.

Sunt convins că cei de la NovaLogic speră ca acest nou simulator să mulțumească gamerii, fani ai acestui gen, deoarece atât grafica

cât și acțiunea sunt de cea mai bună calitate. Chiar dacă vom regăsi unele trăsături comune flight-simurilor, acest lucru nu va afecta originalitatea lui F-22 Lightning III.

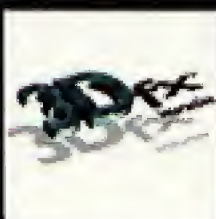
În ciuda faptului că anii trecuți ne-au adus o mulțime de simulatoare, asta nu înseamnă că F-22 nu ne aduce totuși ceva inedit. Noua realizare a firmei NovaLogic vă oferă cam tot ceea ce doriți: acțiune, misiuni antrenante, viteze ametoitoare, schimburi de focuri. Tot ce avem de făcut este să așteptăm ca acest titlu să apară. Astfel vom putea afla dacă cei de la NovaLogic s-au ținut de cuvânt sau nu.

Wild Snake



Technical data

Gen:
Simulator de zbor
Producător:
NovaLogic
Distribuitor:
NovaLogic



Haideți să vedem împreună ce ne pregătește firma Accolade pentru toamna acestui an!

Anul de grație 2345... Cerul era acoperit de nori negri și grei care prevesteau o furtună în toată regula. Era foarte întuneric deoarece razele lunii străbăteau cu greu pătura groasă și pufoasă. În rest... o liniște apăsătoare și deosebit de suspectă. Hmm.... E ceva'n neregulă! Nici nu îmi terminasem bine ideea că în fața mea apăru o namilă de vreo 9-10 metri care se îndreapta spre mine cu pași repezi. În astfel de cazuri ai doar două posibilități: să fugi sau... să o iei la fugă. Am ales cea de-a doua variantă pentru că mi s-a părut a fi mai eficientă ca prima.

Accolade este unul dintre cei mai vechi producători de jocuri, fiind fondată în anul 1984. Această firmă este recunoscută datorită realizărilor sale anterioare (foarte multe dintre acestea în domeniul simulatoarelor sportive) de calitate, care, după cum bine știți, au cunoscut un mare succes în rândul gamerilor. De data aceasta însă Accolade revine cu o realizare total diferită de ceea ce ne-a prezentat până acum. Este vorba despre Slave Zero, un third-person de acțiune în care gamerii vor avea ocazia să controleze un robot gigant, o mașină de război bio-mecanică.

Echipa care a creat Slave Zero are o mare experiență în realizarea jocurilor. Iată câteva din titlurile

pe care sunt sigur că le cunoașteți și pe care le-ați și jucat: Uprising, Mechwarrior 2, Duke Nukem, Test Drive. Chiar dacă unele idei au fost inspirate din Mechwarrior 2, asta nu înseamnă că Slave Zero nu este o realizare originală, ba dimpotrivă. Un exemplu ar fi acela că acțiunea din Mech 2 se desfășoară într-un teritoriu deschis în timp ce în Slave vom acționa în interiorul unui oraș. Așadar avem de-a face cu o realizare total diferită de ceea ce am jucat până acum.

Slave Zero...

Echipa de specialiști de la Accolade a încercat să realizeze un engine care să funcționeze satisfăcător pe toate plăcile 3D. Astfel, a fost creată o versiune optimizată pe care au numit-o Ecstasy Engine și care, spun dânsi, va fi de cea mai bună calitate. Astfel, gamerii vor avea posibilitatea să vadă ce înseamnă un adevărat simulator de roboți gigantici. De ce? Răspunsul este simplu: o grafică de calitate combinată cu un sunet foarte bun și o acțiune pe măsură.

Sunetul are o foarte mare importanță. Pentru ca gamer-ul să fie absorbit de titlu, mai precis de acțiunea acestuia, are nevoie de câțiva stimuli auditivi cum ar fi: pașii gigantilor de oțel care se



apropie amenințător, avioane care bâzâie pe cer, scârțaituri de cauciucuri sau țipete ale mulțimii îngrozite.

Designerii au dat frâu liber imaginației. Era și normal având în vedere că acțiunea are loc în viitor. După cum puteți observa din screenshot-urile alăturate „roboții” sunt realizați într-o manieră destul de originală la fel ca și locurile prin care aceștia se perindă. S-a insistat foarte mult asupra acestui lucru (asupra originalității) și mi se pare normal deoarece, cred că toți căutăm lucruri noi și originale atunci când punem mâna pe o nouă apariție. După spusele celor de la Accolade, se pare că avem ce găsi în Slave Zero.

Jocul este în așa mod realizat încât permite gamer-ului să aibă o mare libertate de mișcare, mai precis permite acestuia să controleze acțiunea. Storyline-ul este extrem de interesant și captivant. Matt Powers, unul dintre cei care au participat la crearea acestui titlu, afirma: „Am dorit să realizăm un produs în care degetele gamerilor să ducă dorul tastaturii după ce acesta a terminat de jucat”. Interesant, nu? Și dacă tot am ajuns la acțiune, haideți să discutăm puțin și pe tema aceasta.





Așadar, intriga din Slave Zero se desfășoară departe în viitor, în interiorul unui oraș, pe vremea unei dinastii foarte puternice, numită First Corporate Dynasty of the Second Millennium. Sovereign Khan din Conglomeratul Asiei este cel care conduce acest vast imperiu. Reședința sa este stabilită într-un oraș al viitorului numit foarte original, „Vetropolis”. Jumătate de miliard din populație lucrează pentru Khan, mai precis în fabricile sale de arme. Unul dintre proiectele acestuia constau în realizarea unor prototipuri de unități bio-mecanice de asalt, care erau, teoretic, indestructibile. Scopul lui Khan este acela de a își forma o armată de roboți cu care să își mențină poziția de dictator.

Final neașteptat!?

Misiunea ta este relativ simplă. Faci parte dintr-o grupare rebelă numită Guardians, niște descendenți a unui vechi clan de războinici. După multe lupte și vărsări de sânge această grupare a reușit să fure una dintre realizările lui Khan și anume un robot bio-mecanic, numit bineînțeles Slave Zero. Un singur robot nu poate face față armatei lui Sovereign. Dar dacă cei din Guardians reușesc să mai fure și alții, altfel vor sta lucrurile. Deci, misiunea ta este de a îl detronea pe Khan, iar acest lucru nu este posibil decât dacă învingi armata de roboți a acestuia. Așa că, multă baftă! Veți avea nevoie.

Slave Attack Units

Este vorba despre o nouă armă extrem de puternică, creată de către Sovereign Khan. The Slave este o mașină de război semi-organică dotată cu o inimă „Dark Matter”. Este capabilă să se conducă singură însă este mult mai eficientă atunci când este manevrată de către un om. Armamentul cu care este dotat Slave este unul deosebit de puternic, o adevărată unealtă de distrugere în masă.

Piranha Sentinel Warsuit (Enemy Unit)

Aceasta a fost prima unitate de tip Sentinel folosită de trupele lui Sovereign Khan. Chiar dacă nu este foarte sofisticată Piranha se dovedește a fi destul de eficientă.

Greutate: 1600 tone
Lungime: 6m
Lățime: 8.5m
Înălțime: 14m
Viteză maximă la sol: 120 km/h
Rază de acțiune: 3000m
Arme: IR-9000 „Iron Roar” Assault Cannon – este o armă de asalt de calibru de 100mm și o rată de tragere de peste 1200 de gloanțe pe minut. Poate fi folosită aproape în orice împrejurare.

AER-23 „Hyena” class VTOL Gunship (Enemy Unit)

Greutate: 18 tone
Lungime: 14m
Lățime: 9.80m
Înălțime: 6m
Viteză maximă în aer: 720 km/h
Rază de acțiune: 3296m
Arme: Dual FireStreak este o armă de calibru

8.26 inch. Încărcătura o reprezintă rachetele aer-sol neghidate Salvo Pod-Fires. Rezultatul folosirii acestor rachete este spectaculos și în același timp extrem de eficient. Ținta este învăluită într-o minge de foc și este improșcată cu substanțe chimice foarte toxice.

Rază de acțiune: 3 km
Rată de foc: 6 runde de rafale
Număr de rachete: 36

Jammer Sentinel (Enemy Unit)

Greutate: 1210 tone
Lungime: 6m
Lățime: 8m
Înălțime: 17.8m
Viteză maximă în aer: 116 km/h
Rază de acțiune: 5920m
Arme: LINNAX Plasma Burst Cannon Fires a Pulse of Flash Heated Osmium Plasma, calibru 200 mm. Încărcătura acestei arme o reprezintă plasma care este eliberată la o temperatură de peste 7800 grade Celsius provocând țintei avarii consistente (mai bine spus o pulverizează).
Rază de acțiune: 900m
Rată de foc: 60 runde/minut
Încărcătură: plasmă

Titan Sentinel (Enemy Unit)

Greutate: 1880 tone
Lungime: 7m
Lățime: 10m
Înălțime: 19.6m
Viteză maximă în aer: 108.6 km/h
Rază de acțiune: 5280m
Arme: Rail Cannon Fires calibru 90mm. Încărcătura acestei arme o reprezintă un obiect penetrator deosebit de eficient.
Rată de foc: 500 gloanțe/minut
Viteză de foc (de la armă la țintă): Mach 8
Încărcătură: 100 de penetratoare la un încărcător

Misiunile nu vor fi deloc unele ușoare. Acestea constau în stabilirea unor obiective care trebuie distruse, în escortarea unor forțe rebele sau în lupta cu alți roboți, mai precis cu alți Slaves. Misiunile pot avea loc atât în interiorul clădirilor cât și în afara acestora. Așa că în multe dintre acestea veți fi nevoiți să umblați prin clădiri, hangare, baze militare sau pur și simplu pe străzi până la stabilirea obiectivului.

Sper că v-am lămurit în mare cum stau lucrurile în Slave Zero. Concluzia pe care o putem trage după atâta vorbărie este una

optimistă, însă subiectivă. Asta pentru că aceasta este bazată pe informațiile primite de la realizatori, și între noi fie vorba, fiecare își laudă „creația”. Dar până la proba contrarie (mai precis până vom juca Slave Zero) va trebui să îi credem. Firma Accolade speră că își va atinge scopul care l-a urmărit. Acesta constă în realizarea unui titlu cât mai original care într-adevăr să aducă lucruri noi și interesante. După părerea mea în ceea ce privește story-line-ul acest lucru le-a reușit. Restul rămâne de văzut.

Wild Snake

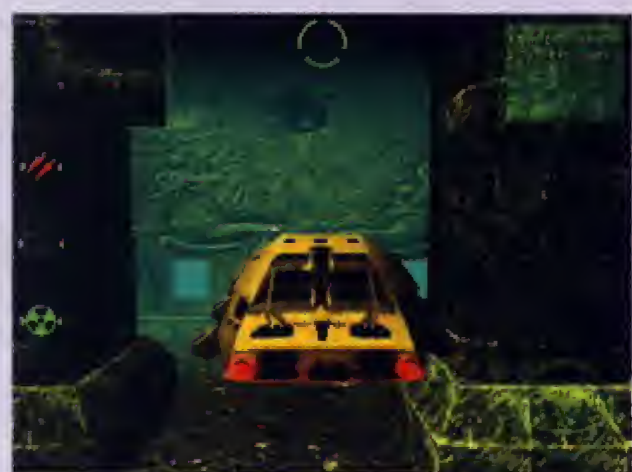
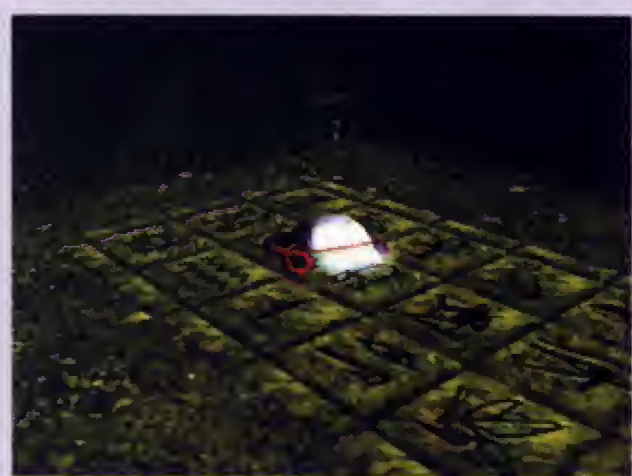
Technical data

Gen:
3D Action
Producător:
Accolade
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel/Fax: 01-3125524



Deep Fighter: The Tsunami Offensive

Priviți bine cerul, pentru că ne vom scufunda în cele mai adânci ape, și nu știm dacă vom mai vedea lumina zilei vreodată.



Undeva în viitor, oamenii au reușit să populeze și fundul oceanelor și mărilor. Ade-vărate metropole au fost construite aici. Dar, odată cu ele, au apărut și disputele, astfel că această civilizație care trăiește sub ape este amenințată de distrugerea totală. Pentru a evita dispariția acestei lumi, este construită o navă subacvatică uriașă, care poartă numele de Leviathan. Aceasta are capacitatea de a transporta întreaga populație către locuri sigure. Însă, elemente ostile vor să distrugă această navă, pentru ca apoi să anihileze întreaga civilizație. Pentru a proteja Leviathan și pe locuitorii acestor orașe a fost constituită o forță de apărare, numită Defence Force.

Furtună în adâncuri

Astfel, gamerul va fi unul dintre soldații acestei armate care va lupta la bordul unui submarin dotat cu arme care mai de care mai performante. Misiunile pe care le veți avea de îndeplinit vor avea scopuri diverse: de la eliminarea inamicilor, până la incursiuni de recunoaștere în locuri neexplorate până atunci sau recuperarea de nave sau instalații defecte.

Cam asta ne propun cei de la Criterion Studios prin noul lor simulator de submarine *Deep Fighter: The Tsunami Offensive*, care ne oferă adevărate bătălii între piloții de submarine, într-un univers fantastic aflat într-o continuă evoluție, având în plus o grafică 3D, destul de reușită. Deși cu prima producție din acest gen, pe care ei o numesc sci-fi submarine sim și, care, se chema Lilliputan Sub Culture, cei de la Criterion Studios nu au înregistrat succesul scontat. Se pare însă că aceștia au învățat din greșelile din trecut. Ei ne promet un titlu cu totul altfel care va face o mulțime de fani și care va reuși să pătrundă în topul titlurilor din această categorie. În sprijinul acestor afirmații, creatorii vin cu câteva elemente neîntâlnite în alte producții.





Unul dintre aceste elemente este reprezentat de interacția cu alți piloți ai forței de apărare (Defence Force). Aceasta merge atât de departe încât poți ajunge să ai în subordine mai multe submarine care îți vor îndeplini ordinele. Astfel, nu este suficient să fii un bun luptător, trebuie să fii și un bun strateg pentru a decide care este cel mai bun mod de așezare a subordonaților tăi.

O altă noutate o reprezintă posibilitatea de a face upgrade submarinului tău pe măsură ce înaintezi în joc. Armele cu care acesta poate fi dotat sunt destul de multe la număr și pot face adevărate ravagii în rândul dușmanilor.

Atac în formație

Interfața este astfel construită încât controlul submarinului să se realizeze ușor, chiar dacă armamentul din dotare este complex. Chiar și în momentele în care vei controla și alte unități, nu vei

întâmpina dificultăți majore din acest punct de vedere. *Deep Fighter: The Tsunami Offensive* poate fi jucat pe mai multe nivele de dificultate.

Despre grafică se poate spune, pe bună dreptate, că este aspectul la care cei de la Criterion Studios au lucrat cel mai mult. Acțiunea se desfășoară în cinci medii diferite, cu nume destul de ciudate cum ar fi Abyss, Atlantis sau Jungle. În plus, există o libertate de mișcare deplină, gamerul putându-se deplasa în voie prin universurile subacvatice.

Anumite efecte sau explozii vor reprezenta bomboana de pe tort: dynamic colored lighting, volumetric fog sau alpha blended explosions. Vor exista și accidente între submarine, bine prezentate grafic (un agent de circulație pe fundul mării nu strică niciodată).

La capitolul sunete stăm la fel de bine. Oferind suport pentru majoritatea plăcilor de sunet 3D, jocul beneficiază de o muzică menită să creeze atmosfera specifică luptelor care se desfășoară într-un

univers fantastic. Atmosferă fiind accentuată și de efectele armelor și exploziilor.

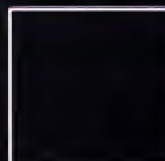
Deocamdată, producătorii lui *Deep Fighter: The Tsunami Offensive* nu au precizat nimic despre suportul pentru multiplayer. Așadar, dacă vreți să încercați ceva cu totul nou în domeniul simuloarelor de submarine, nu ezitați să puneți mâna pe *Deep Fighter: The Tsunami Offensive*. Până atunci, aveți puținică răbdare domnilor!

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Sci-fi sub simulator
Producător:
Criterion Studios
Distribuitor:
Ubi Soft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Dark Reign 2

Strategiile real-time intră într-o nouă eră 3D...
Un pas uriaș pentru comunitatea gamerilor...

Tacticile real time au la ora actuală poate cel mai mare succes pe piață, dovadă multitudinea de apariții, mai bune mai slabe, mai originale, mai clone! Piatra de temelie a acestui gen pot spune, cu mâna pe inimă, că a fost Warcraft. De atunci și până acum am fost bombardati cu mii de titluri dintre care, din păcate, foarte puține au strălucit. Între timp tehnologia a evoluat și ea foarte rapid, oferind producătorilor nenumărate resurse pentru munca lor, dar implicit obligându-ne și pe noi să achiziționăm sisteme din ce în ce mai performante. Una dintre marile realizări ale tehnologiei a fost transpunerea tridimensională a imaginii, mai pe înțelesul nostru, 3D-ul. Primele jocuri care au profitat de această inovație au fost cele arcade, action și adventure. Au plecat pe urma acestora relativ destul de rapid și RPG-urile, sporturile și simulatoarele.

Singurele care nu fuseseră atinse de acest virus 3D erau strategiile. În timp ce turn-based-

urile rămân fidele 2D-ului, RTS-urile au făcut deja primul pas în lumea 3D odată cu Wargame și Warzone 2100 iar în toamnă va face și următorul salt, poate decisiv, cu *Dark Reign 2*.

Noi, cei din linia întâi

Eterna luptă între bine și rău este reprezentată aici prin cele două părți aflate în conflict, Imperiul (Jovian Detention Authority) și Freedom Guard (Sprawlers). Pentru cei care au jucat *Dark Reign* menționez că acțiunea din *Dark Reign 2* se petrece cu mult timp înaintea celei din versiunea precedentă. Încă de la început, elementul care vă va atrage atenția este integrarea acestui joc într-un mediu complet 3D, fapt menționat de altfel un pic mai sus. Asta nu înseamnă numai faptul că trupele și mașinile de război vor fi 3D după cum se vede și în screenshot-uri, ci un lucru și mai important ce are implicații majore în strategia de



abordare a campaniilor și a luptelor. Terenul, domnilor, este 3D, ceea ce înseamnă că îți poți ascunde oamenii după un copac, un dâmb, poți profita de ridicături de teren pentru a-ți amplasa acolo artileria, controlând astfel o zonă mult mai întinsă. Dacă realism este ceea ce căutați într-un joc, atunci încercați *Dark Reign 2*. Trupele trebuie aprovizionate constant pentru a putea lupta și supraviețui. Iar acest lucru este realizat printr-un sistem de nave de transport, foarte vulnerabile. În consecință va trebui să păstrezi tot timpul în spate unități pe care le vei folosi la protejarea acestor linii de transport vitale. Decorul în care are loc această confruntare este unul futurist plin de tot felul de mașinării teribile. Din această cauză, infanteria, ca de altfel în mai toate jocurile unde apare, este una dintre cele mai slabe arme. Pentru a balansa într-un fel forțele și a le da o șansă și soldaților, producă-





torii i-au înzestrat cu câteva abilități magice, atât defensive (heal) cât și ofensive (summon). Dar nu vreau să închei capitolul realism fără a mai aminti un lucru: Ziua și Noaptea. Dacă ați jucat cumva Delta Force ați văzut poate cât de diferite sunt misiunile de zi față de cele nocturne. Pandemic au implementat acest element și în *Dark Reign 2*. Odată cu venirea nopții, regulile se schimbă și, dacă ști să profiți, poți întoarce sortii izbânzii în favoarea ta. Imperiul se simte mult mai bine la lumina soarelui, pe când luptătorii gherilelor de eliberare adoră lumina palidă a lunii.

Epilog

După cum vedeți, *Dark Reign 2* se vrea a fi o adevărată operă de



artă a graficii. Iar pentru acesta, bineînțeles că necesită și un engine pe măsură. Și, cine altcineva putea cunoaște mai bine capacitățile unui procesor decât creatorii săi? De aceea Pandemic au lucrat împreună cu Intel la un engine revoluționar intitulat „multireso-

lution mesh”. Veți avea ocazia să vedeți ce poate în toamna aceasta, când este programată lansarea produsului.

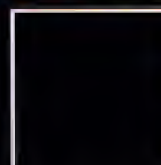
Dintre toate aceste RTS-uri apărute în ultimii ani, foarte puține au reușit să impresioneze, iar și mai puține au putut fi catalogate drept originale. Chiar dacă *Dark Reign 2* nu va putea primi această etichetă de „original”, va fi cu siguranță un titlu de referință. Jocul este departe de a fi finisat, mai sunt încă destule elemente pe care nu am avut ocazia să le vedem. Oricum timpul trece repede și să sperăm că în câteva luni vom avea în mâini ceva nou, ceva frumos, ceva competitiv.

Claude



Technical data

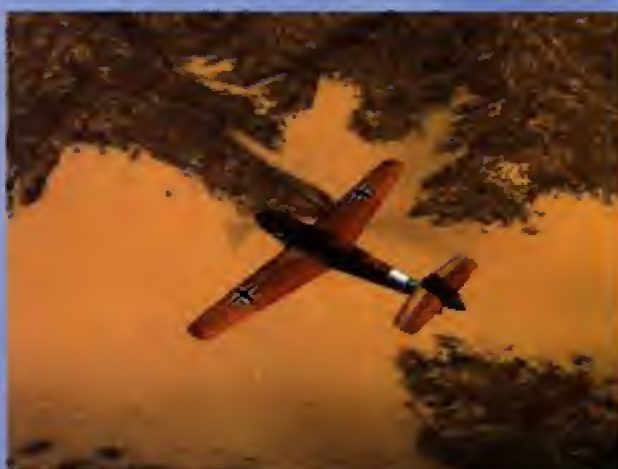
Gen:
RTS
Producător:
Pandemic Studios
Distribuitor:
Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351



DESERT FIGHTERS

Hai să privim totul de undeva de sus, de la vreo 5000 de metri, și, dacă ne enervăm, să facem și ceva mizerie.

Majoritatea simulatoarelor de zbor care apar, au în centrul acțiunii figura unora dintre cele mai moderne „păsări de oțel” ale vremurilor noastre. De aceea, în momentul în care pe piață apare câte un titlu din această categorie, care se concentrează în jurul avioanelor de epocă, mulți gameri sunt dornici să-l încerce. Pentru aceștia, am o veste cât se poate de bună: în curând vom putea pilota avioane din perioada celui de-al doilea război mondial, deasupra Africii de Nord, într-una dintre cele mai importante și totodată cele mai puțin mediatizate campanii. Este vorba despre Bătălia Proviziilor. Jocul care ne oferă această șansă este creația celor de la **Dynamix** și se numește sugestiv *Desert Fighter*.



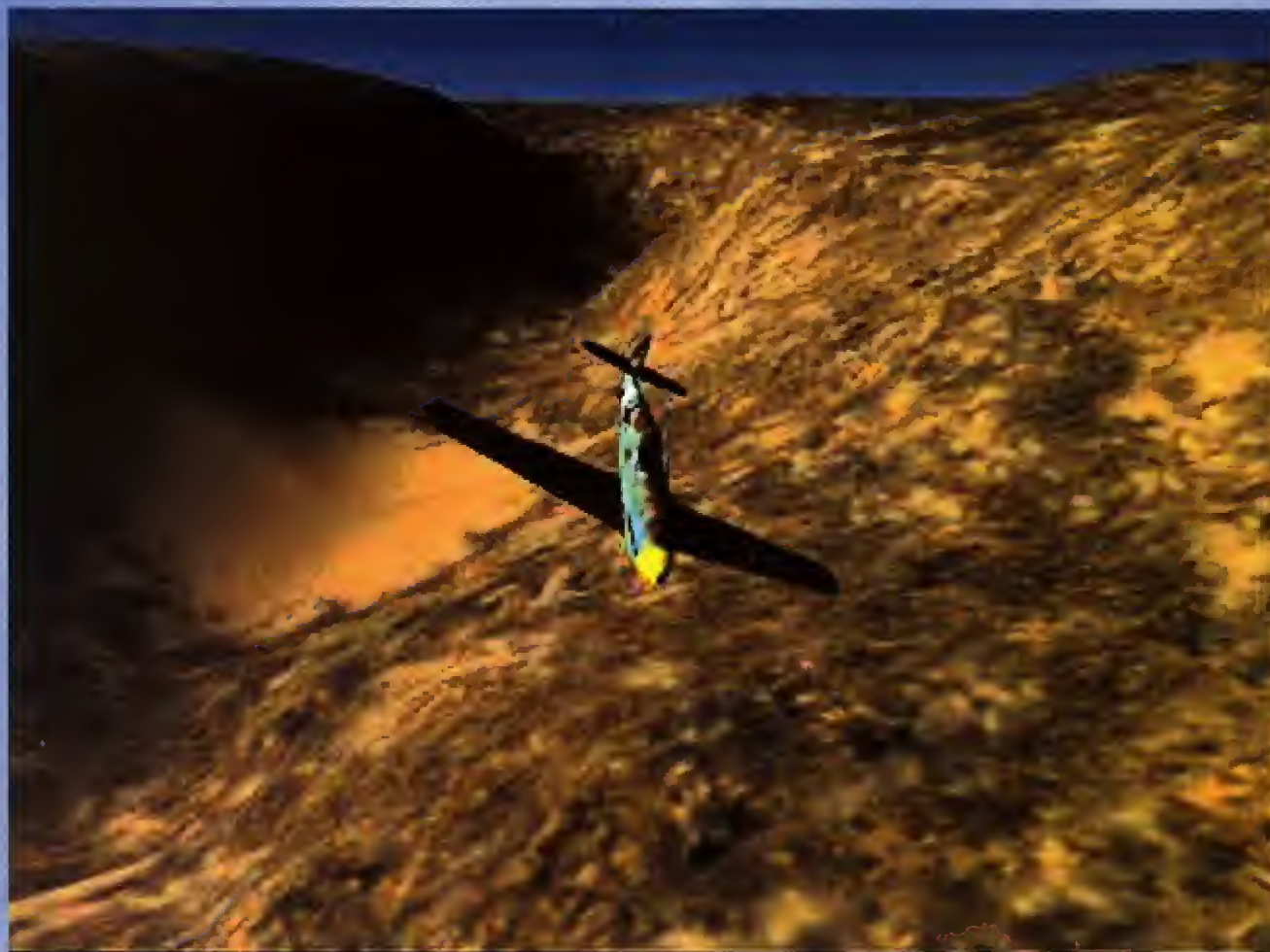
Lupta pentru supraviețuire

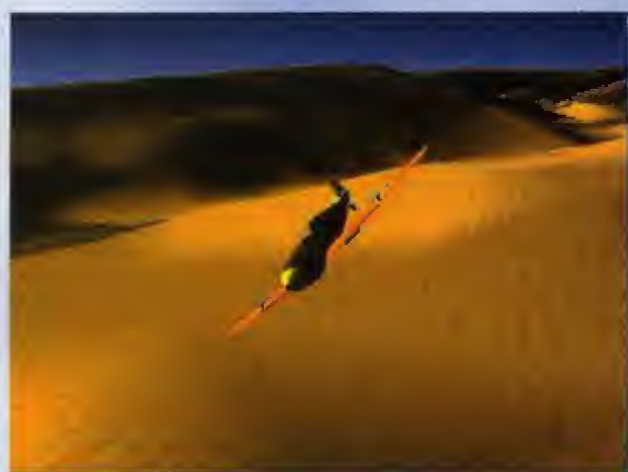
Linile aeriene care se ocupau cu asigurarea proviziilor pentru soldații de la sol au jucat un rol important în timpul războiului. Pentru slăbirea adversarului, este esențială doborârea avioanelor inamice care transportă alimente. De aceea marii piloți ai celor mai

importante forțe aeriene primeau astfel de misiuni care aveau un grad mare de pericolozitate.

Se pare că băieții (și ca să nu fim acuzați de discriminare sexuală, și fetele) de la **Dynamix** și-au făcut temele în momentul în care au conceput noul lor simulator. Vei putea lupta pentru una dintre cele patru mari forțe aeriene care s-au confruntat în cel de-al Doilea Război Mondial: Italian Regina Aeronautica, German Luftwaffe, British Royal Air Force sau US Army Air Force. Această posibilitate se răsfrânge și asupra avioanelor care pot fi pilotate. Dintr-un număr total de 30 de aparate de zbor, vei putea zbura doar cu 18. Vei avea ocazia să pilotezi modele clasice precum Ju-87 Stuka, Macchi MC 202, Dewoitine D 520 sau P-51 Mustang. Mai mult decât atât, pentru anumite modele, poți lua locul celui cu mitraliera, caz în care pilotatul va fi preluat de AI.

Pentru o cât mai mare apropiere de realitate, atât din punct de vedere tehnic cât și istoric, cei de la **Dynamix** au lucrat în strânsă colaborare cu American Fighters Aces Association. Prin acordul semnat cu aceștia, producătorii au avut acces la toate modelele de avioane, au efectuat măsurători, au făcut fotografii ale bordurilor acestor aparate de zbor. S-a mers chiar mai departe decât atât, astfel că cei de la AFAA au promis că vor fi primii care vor testa noul simulator.





Să ne apucăm de treabă

Despre misiuni nu se pot spune prea multe. Sunt peste 200 la număr, grupate în campanii a căror lungime poate fi aleasă de către gamer. Scopurile acestora sunt strâns legate de aprovizionarea cu provizii a unităților de la sol. Fie că trebuie să-ți aprovizionezi propriile trupe, fie că trebuie să distrugi convoaie cu provizii ale inamicilor, fie că escortezi un zbor care va parașuta provizii pentru soldații de la sol, legătura cu Războiul Proviziilor există.

Există mai multe nivele de dificultate în Dessert Fighter, astfel încât și cei mai puțin experimentați în arta pilotatului să poată zbura. Avionul pe care îl vei alege poate fi puternic personalizat. Unui lup al aerului așa îi stă bine: să-și însemneze avionul astfel încât oricine îl vede, să știe cui îi aparține. De aceea vopseaua și desenele de pe botul avionului vor fi cu grijă selectate.

Pentru o cât mai mare simplificare a modului de control și de distrugere a avioanelor și vehiculelor dușmane, vei fi ajutat de către un sistem numit „enemy targeting



assistance”, care va ușura foarte mult ochirea unităților inamice.

Transparența cockpit-ului te ajută să detectezi din timp avioanele inamice care zboară la înălțimi mai mari decât tine.

Grafică, sunete și altele

Capitolul grafică este unul la care producătorii de la Dynamix au lucrat destul de mult. Iar în ceea ce privește apropierea de realitate a aspectului grafic al avioanelor, aceștia merită felicitări. Peisajul Africii de Nord este destul de bine reprodus, capitolul detalii fiind desemnat ca suficient. Chiar și efectele folosirii armelor sunt interesante.

Despre sunete nu sunt prea

multe de spus. Dacă acestea se ridică sau nu la nivelul graficii, vom putea spune doar în momentul în care vom pune mâna pe versiunea completă a produsului. Oricum, sound-ul nu poate fi rău, pentru că cei de la Dynamix fac de obicei treabă bună.

Despre multiplayerul lui Dessert Fighter avem însă ce vorbi. Simultan se vor putea conecta peste 64 de utilizatori. Va fi un adevărat măcel! Vă dați seama, 64 de avioane împărțite în tabere, înegrend cerul Africii?

Așadar, sunt destule elemente care să vă stârnească atenția și să vă facă să așteptați cu sufletul la gură noul simulator Dessert Fighter.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Flight simulator
Producător:
Dynamix
Distribuitor:
Sierra







International Game Magazine

LEVEL

International Game Magazine

LEVEL





Review

SISTEMUL DE NOTARE

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.



90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.

Need for Speed: High Stakes

Riscă totul ca să câștige!



Need for Speed... huh?!? Cred că numele spune tot, fie că deja cunoașteți seria jocurilor de la EA, fie că nu (caz în care presupun că tocmai ați fost lăsați la „vatră” după 5 ani petrecuți ca și cobai printre vecinii din galaxia alăturată). High Stakes, sau cum preferă unii NFS 4, este cel mai bestial joc de curse scos vreodată de EA și îngemănarea experienței îndelungate a producătorilor, dacă ne amintim că seria a început cândva prin anu' 1994. Acum pentru cei proaspeți lăsați la „vatră”, NFS e un joc în care pui mânuța pe cele mai tari mașini sport de prin lume. „Chestii” pe care, de altfel, nu cred că ni le-am putea cumpăra de la magazinul din colț al lui Porsche. Și asta nu e tot, căci pe deasupra mai și ai sub roți asfaltul unor locuri chiar exotice: de la trasee înzăpezite, trântite în creierii bieților munți și până la

cele de pe lângă Golful Delfinilor.

Luați-vă mânușile...

...și să vedem cam ce avem nou la dispoziție în materie de mașinuțe și circuite. Păi cam 18 din cele mai fierbinți regine ale șoselelor începând de la un simplu Mercedes SLK 230, făcând o vizită pe la Chevrolet și Ferrari și oprindu-ne în primul zid cu McLaren F1 sau Mercedes CLK GTR, aceasta datorită bineînțeles celor 600 de cai îngheșuiți sub capote. Ah! Și să nu uit de a 19-a, extremista La Niña, pe care veți avea ocazia să o câștigați ocupând locul întâi într-un anumit turneu. Sunt patru clase de mașini, clase care denotă performanțele și prețul, evident. Adică B: unde avem SLK 230 și Z3, apoi clasa A unde intră: Chevrolet-urile, Jaguarul și un Pontiac Firebird, AA cu nevroticele Ferrari-uri, Porsche,

diavolul de Lamborghini și un elegant BMW M5, iară cele mai din urmă și alea mai tari: AAA adică bolizii de care v-am spus puțin mai sus: F1, CLK și La Niña. Diferențele dintre mașini le veți simți mult mai bine în High Stakes, indiferent de clasă sau tip. Fiecare mașină se comportă altfel și sună altfel și vor fi necesare câteva ture de încălzire (sau poate chiar mai multe) pentru a putea să o stăpâniți, acesta fiind un element care adaugă puțină sare jocului.

În versiunile precedente mașinile făceau față vitejește zidurilor, copacilor sau stâlpilor, ca să nu mai vorbim de spectaculoasele tonouri, și nevătămate ca și scoase din cutie purcedeau mai departe în cursă. Da' GATA! ...hehe... e timpul să începeți să vă faceți griji asupra integrității prețioaselor mașini, un gard acum, un parapet peste câteva secunde și tabla începe să se strâmbe,



roțile să se deformeze, parbrizele se sparg, ah! s-a dus și oglinda retrovizoare... Să nu începeți apoi să vă văietăți că numai puteți să luați curbele sau că viteza maximă e de numai 80 la oră. Eu v-am spus! Modelul de „damage” adoptat în High Stakes nu este însă foarte realist, în detrimentul fanaticilor realismului, dar în avantajul jocului. Păi da, în avantajul jocului că în viața de zi cu zi, dacă într-o cursă se răstoarnă concurentul din față și intri în el cu... să zicem 150 la oră, zău de știu ce se mai culege din mașină sau șofer, ce să mai vorbim de continuarea cursei sau a jocului. Acest model a fost realizat temperat, în așa fel încât gameru' să își facă griji de traiectoria mașinii, dar nu griji foarte mari.

La capitolul circuite, numărul acestora este egal cu al mașinilor adică 19. Însă aici producătorii au cam lenevit pentru că am regăsit și trasee din NFS 3: Hot Pursuit.

...contact...

High Stakes vă lasă să alegeți între două moduri de joc: arcade sau campanie. În arcade, sistemul este cam același ca în NFS 3: Hot Pursuit, Single Race, Knockout și Tournament. Dacă vreți trafic, avem. Avem și polițiști cu elicoptere pe urmele voastre. Sau poate vreți să faceți pe polițistu' și vă suiți într-un Corvette cu girofaruri. Jocul de-a vardistul este ceva mai interesant ca în versiunea precedentă, acum având la dispoziție o întreagă flotă de mașini, răspândite de-a lungul traseului, cu care bineînțeles că veți putea comunica prin radio



sau al căror control puteți să îl preluați instantaneu. Această flotă nu e lipsită de AI și, chiar dacă nu veți controla o anumită mașină, avântul calculatorului de a menține legea vă va aduce ceva clienți noi, pentru a-i agăța printre bările celulelor de la secție.

Dar elementul nou și care în sfârșit dă un scop curselor nebunești, este modul Career. Exact! Ați prins șpilu', aveți ocazia de a vă construi o carieră în curse. Inima luată în dinți și pornind spre titlul de campion mondial, cu primii \$25K în buzunar sunteți puși pentru prima oară în fața situației de a alege: BMW Z3 sau Mercedes SLK, că deh, un McLaren F1 e numai \$500K. Și uite așa din cursă în cursă, din turneu în turneu, trebuie să ne punem pe strâns bani la pușculiță că să ne cumpărăm o mașină mai tare, să ne mai facem un upgrade la cea din garaj sau să o reparăm în cazul în care am făcut cunoștință cu câteva ziduri. La



chestia cu upgrade-urile nu vă gândiți că vă apucați să modificați cine știe ce parametri ciudați și să adăugați piese noi cu mâna proprie și personală. Banu' jos și se ocupă tehnicienii să îți îmbunătățească performanțele frânei, ale accelerației sau manevrabilității, sau să ridice viteza maximă atinsă de respectiva mașină. Și sunt exact trei nivele de upgrade. Acestea lipsesc numai la clasa AAA, care clasă oricum are mașini prin definiție modelate și dotate pentru curse. Na, asta dacă ne gândim că într-un McLaren avem 200 la oră numai în viteza a 3-a și după doar 5 secunde de la pornirea din stând pe loc. Acum că v-ați cumpărat o mașină, intrați în dansul pe asfalt și începem cu European Tour. Turneele cuprind de la unu și până la cinci subturnee, care la rândul lor au mai multe curse în program (maxim 8). Un turneu nou va apărea numai după ce l-ați terminat pe cel curent, și asta presupune că ați luat o medalie acolo ceva. Tare, nu? Asta înseamnă că în cele zece turnee din High Stakes sunt destule

curse să vă țină în fața calculatorului câteva săptămâni bune. Iar ultimul turneu, al 11-lea, vă va mânca numai el zile bune, pentru a vă câștiga titlul suprem. În fiecare cursă veți putea face de la două până la opt ture. Fiecare subturneu are propriile restricții de participare: numai clasa B, numai clasa A sau orice mașină de clasă inferioară sau egală cu AA, deci va trebui să vă alegeți mașina corespunzătoare, deci nu vă grăbiți să le vindeți prea repede. De la al patrulea turneu veți putea să riscați totul că să câștigați, alergând în subturneele „high stakes”, unde cei doi concurenți care participă pun ca miză mașina a cărui scaun se află sub ei, și asta într-o singură cursă, deci antrenați-vă bine, pregătiți-vă psihic și abia apoi avântați-vă în ele, pentru că altfel aveți toate șansele să rămâneți cu buza umflată și cu o mașină mai puțin în garaj. Da, și încă o chestie aici, dacă aveți o singură mașină nu puteți participa la aceste curse. De obicei aceste premii prețioase nu le-am păstrat (nu sunt un colecționar și garajul meu devenise cam strâmt) și am preferat să le vând, deși prețul la care poți face acest lucru este jumătate din prețul pe care îl dai ca să cumperi respectiva mașină. Veți mai găsi și trei turnee speciale în urma cărora veți putea câștiga mașinile bonus, mașini pregătite special pentru curse și cărora nu mai puteți să le faceți upgrade-uri. Printre acestea se numără și micuța rapidă La Niña. În câteva cuvinte gestionați-vă pușculița cu atenție, alegeți-vă mașina abia după ce îi studiați performanțele și grijă mare pe unde circulați că altfel buzunarul vi se va goli rapid după cheltuielile alocate reparațiilor.

Bineînțeles, nu lipsește nici modul multiplayer unde vă veți expune veleitățile șoferistice prietenului vostru, fie în split screen, fie că vă veți conecta printr-un modem sau cablu serial, eventual printr-o rețea locală (IPX sau TCP). La acest capitol EA ne pregătește și posibilitatea de a concura online





pe Internet, dar deocamdată serverele EA Racing Online nu pot fi accesate.

...alergați...

Grafica din NFS: HS, în virtutea în care aveți la dispoziție o placă 3D care să ducă, este excelentă. Fum, ceață, ploaie, ninsoare, polei sau bestialele stânci de pe marginea drumului, sunt doar câteva din elementele acestuia. Pe 3dfx-ul pe care am jucat High Stakes am avut într-adevăr senzația de viteză și accelerație, începând încă de la 100 km/oră, așa că nu vă mai spun de cei 300 atinși cu McLaren când nu mai apucam să văd copacii de pe marginea drumului. Dacă veți concura pe ploaie, mașina din față va ridica o perdea de apă ce vă va limita vederea, în cazul în care concurați din mașină, și veți avea uneori surpriza de a descoperi că pe unde vroiați să treceți era de fapt un gard. Veți întâlni și curse unde, pe asfalt, se află o peliculă de polei sau de apă, și acestea sunt categoric cele mai dificile, controlul mașinii supunându-se legilor fizicii și, dacă nu sunteți suficient de prudent, aveți



toate șansele să terminați cursele trăgând voi motorul dincolo de linia de sosire și nu el pe voi. Mediul pe unde vă veți plimba cu viteze nebunești dispune de mai multe surse de iluminare, de o grafică mai detaliată, deci întrunește toate condițiile pentru a vă face să trăiți mai puternic cursele. La care dacă mai adăugați și muzica dinamică pe care o are jocul, în exclusivitate RAVE, și efectele speciale, vă veți putea delecta chiar cu lupi sau păsările în anumite trasee, și sunetul motorului, diferit pentru fiecare mașină în parte, ... E clar, nu? Este tot de ce avem nevoie să simțim jocul la maxim și să ne petrecem mult timp în compania lui. Apropos de sunetul motorului, învățați-l repede pentru că, dacă preferați o cutie manuală de viteze, o privire aruncată turometrului vă poate



costa și bani dați pe reparații și poziția din cursă.

Concurenții digitali din curse sunt mult mai agili și mai agresivi acum, și acest fapt denotă îmbunătățirea radicală a AI-ului. Dacă înainte puteam trece în viteză pe lângă o mașină mai lentă, acum șoferul ei va face tot posibilul să fie „amabil” și să vă facă cunoștință cu copacul cutărică sau cu parapetul de la marginea prăpastiei. Și, pe bune, sunt agresivi și devin din ce în ce mai răi pe parcurs ce înaintați în carieră. Chiar am remarcat câțiva anume care mi-au făcut probleme de la primul turneu și până la ultimul. Care va să zică, s-a terminat și epoca în care dacă

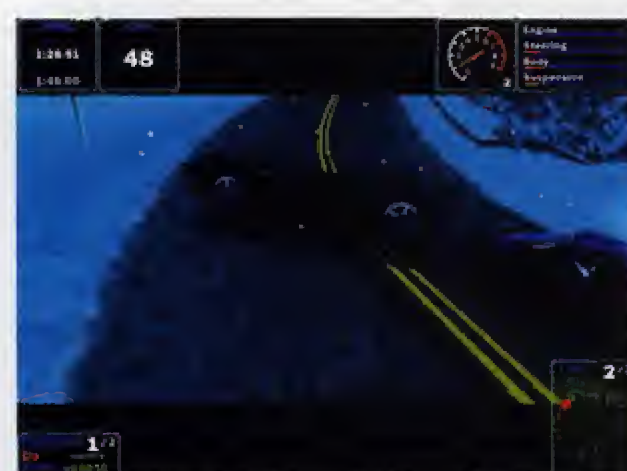


te suiai în cea mai tare mașină erai cel mai meseriaș. Acum trebuie să ne punem agilitatea la lucru și să scoatem manevre de depășire dibace. Uneori, chiar e o idee bună să fiți voi „amabili” și să trimiteți într-un zid concurentul care simțiți că vă amenință cel mai mult poziția, altfel s-ar putea ca pe parcursul cursei să vă facă el felul și să scoată scântei (yap! chiar ies scântei și arată bestial) din tabla mașinii voastre.

și CÂȘTIGAȚI!

Să revedem acum ce ne oferă **Need for Speed: High Stakes**. Grafică mai bună, sunet dinamic, mașini virtuale ce imită mai bine comportamentul celor reale și pe deasupra mai se și strică, trasee noi, concurenți digitali „grei”, modul Career, viteză. În câteva cuvinte: adrenalină digitală din cea mai pură! Cred că este mai mult decât necesar pentru ca acest joc să se afle la loc de cinste în panopia oricărui gamer serios și înnebunit după curse și mașini exotice. Așa că nu mai stați pe gânduri și puneți mâna pe el... Merită!

Road Warrior



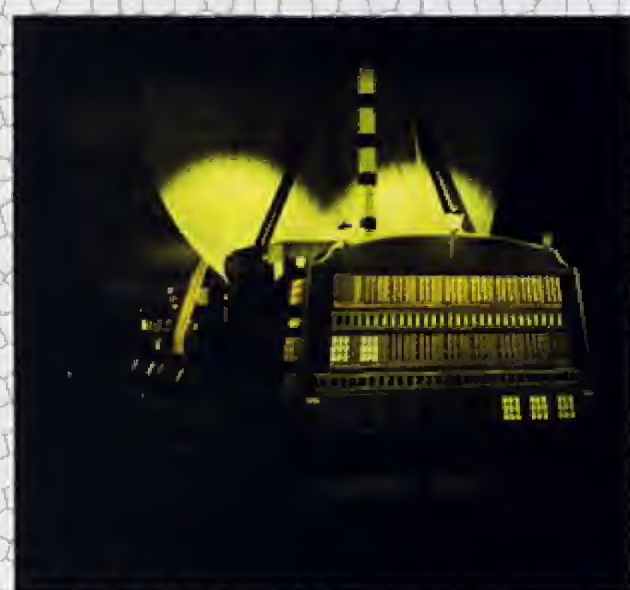
Technical data

Gen:
Simulator/arcade auto
Producător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computers
Tel: 01-3125524



MAN OF WAR II

Acum câteva secole, marile bătălii aveau loc pe mare. Oare cum te-ai descurca dacă ai fi în pielea unui comandant de flotă.



Vântul sufla rece, biciuind fețele celor de pe corabie. Era o liniște apăsătoare, în ciuda faptului că toți alergau pe punte. Un singur om stătea. Era căpitanul. Îmbrăcat elegant, în cel mai pur stil britanic, cu haina plină de decorații. Scruta orizontul cu luneta pe care o primise de la regină drept mulțumire pentru serviciile sale. Deodată, de la postul din vârful catargului, o voce străpunsă tăcerea, anunțând o corabie la pupa. Căpitanul își îndreptă luneta în acea direcție. La celălalt capăt, pe o corabie îmbătrânită dar totuși puternică, îmbrăcat în haine vechi și murdare, șchiopătând din cauza piciorului de lemn, ținând o lunetă învechită cu cârligul ruginit, care-i ținea loc de mână. Unul dintre cei mai de temut pirați ai acelor timpuri. Aceste două personaje, deși extrem de diferite, semănau foarte mult. Ambii erau oamenii mării. Și ambii, ca la comandă, ordonară pregătiri de luptă. În câteva minute, o aprigă bătălie avea să înceapă.

Lupta începe

Frumoasă introducere în atmosfera acelor vremuri am făcut, nu-i așa? Atât de frumoasă, că nici nu mai contează că în *Man of War II*, jocul despre care vom vorbi noi acum, nu prea apar pirați. Tot ceea ce contează este că senzațiile care

te vor încerca în momentul în care vei juca noul titlu al celor de la **Strategy First**, vor fi pe măsura acestei introduceri. Asta pentru că, în primul rând vei putea participa la unele dintre cele mai mari lupte navale din istorie, având diverse funcții în flota pentru care lupți. Și pentru că jocurile care fac parte dintr-o serie sunt de obicei mai bune decât predecesoarele lor, în noul *Man of War II* vei putea asista la bătălie, într-o grafică 3D de calitate, iar în momentul în care ceva nu merge bine, vei avea posibilitatea să dai ordine care să remedieze situația, chiar în timpul luptei, lucruri care nu erau posibile în *Man of War*.

Dacă tot am vorbit despre gradele pe care le poți avea, să le prezentăm pe scurt. Primul și totodată cel mai ușor este rolul de comandant de vas. Îndatoririle tale în această postură sunt destul de puține. Va trebui să ascuți ordinele superiorilor, să evaluezi eventualele pagube, să stabilești modul de tragere. Dacă te vei descurca, vei ajunge comandant de divizie. Răspunderea va fi mult mai mare, în această funcție având în subordine mai multe vase. Va trebui să decizi singur modul de așezare al acestora în formație. Ordinele pe care le vei primi, vor putea veni de la o singură persoană: amiralul. Dar vei putea ajunge chiar tu amiral, caz în care vei decide practic soarta unei întregi flote. Strategia adoptată, poziția fiecărei corăbii, toate acestea depind de ordinele tale. Iar, dacă ceva nu merge bine în timpul luptei, ordinele tale vor putea rezolva situația. Vei avea





două posibilități de observare a luptei: 3D, de la bordul vasului, putându-te mișca pe punte, iar în cazul în care vasul este scufundat, vei porni cu barca, așteptând să fi primit la bord de vreo corabie, sau 2D, pe o hartă, în cazul în care configurația nu-ți va permite prima variantă.

Flota regală

Despre vasele care apar, trebuie să spunem că sunt demne de o enciclopedie a marinei. Există un număr impresionant de asemenea ambarcațiuni, de la cele mai mari corăbii ale vremii până la banalele bărci cu vâsle, pe care cei de la *Strategy First* s-au străduit să le redea cât mai fidel. Și într-o oarecare măsură au reușit, chiar dacă din punct de vedere grafic *MOW2* ar mai fi putut fi îmbunătățit.

Despre personaje trebuie să spunem că *Man of War II* oferă posibilitatea alegerii dintr-un număr de personalități ale vremii, care au avut legătură cu marile războaie navale, dar și posibilitatea creării propriului personaj, care poate ajunge celebru. Și cum un marinăr celebru trebuie să cunoască foarte bine modul de funcționare al instrumentelor de navigație, producătorii au introdus de asemenea instrumente care te vor ajuta să determini distanțe, direcții și alte date esențiale succesului misiunii. Asta bineînțeles dacă ai reușit să te familiarizezi cu respectivele instrumente.

Sarcinile pe care trebuie să le îndeplinești cu succes, și care, după cum am mai spus, sunt inspirate din istorie, sunt 20 la număr. În momentul în care acestea au fost terminate, poți opta pentru una dintre cele șase campanii, existând între ele o puternică legătură. Pentru cei cu adevărat buni, care doresc adevărate provocări, cei de la *Strategy First* au prevăzut jocul cu un editor de misiuni, în care vă puteți da frâu liber imaginației.

Privit din punctul de vedere al graficii, *Man of War II* nu strălucește. După cum am mai spus, s-ar mai fi putut lucra la acest aspect. Oricum, față de vechiul *Man of War*, îmbunătățirile sunt vizibile. Au fost introduse efecte atmosferice (cum

ar fi ceața) și de asemenea s-a lucrat la aspectul grafic al apei. Și efectele armelor par mai bune.

Suportul pentru multiplayer reprezintă un aspect important. O bătălie pe mare, cu prietenii, nu strică niciodată. Se pot ocupa oricare dintre gradele despre care am vorbit. Pozițiile rămase libere vor fi ocupate de către computer. Singurul lucru de care trebuie să ții seama este următorul: nu vă certati prea tare cu prietenii când veți decide care dintre voi va fi amiralul.

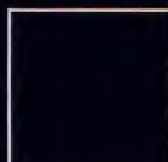
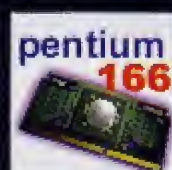
Alte sfaturi nu am să vă dau. Fiecare în corabia lui. Ridicați ancora. Toate pânzele sus. Intrați în formație și porniți spre bătălia finală.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Strategy First
Distribuitor:
Virgin Interactive



LANDS OF LORE III

Westwood ne lansează o invitație...
Să vedem cât de tentantă este.

Poate că v-ați obișnuit deja ca în paginile revistei noastre să citiți despre cele mai noi și mai tari jocuri. De data aceasta vă voi prezenta unul care apărut de ceva timp dar, care a tot fost amânat, din diverse motive. Ținând cont de ce am văzut în primele două numere și de renumele obținut de către **Westwood** ne așteptam să vedem un produs de zile mari, unul care să nu ne lase să ne ridicăm din fața monitoarelor. Din păcate, **Westwood** se pare că nu a învățat nimic din experiența *Dune 2000* și s-a grăbit să arunce în jungla pieței un titlu care mai avea nevoie de câteva luni bune prin studiouri. Nu săriți cu gura pe mine, nu este un produs rău, dar din păcate, nici nu excelează prin nimic. L-am putea introduce în acea categorie a jocurilor care vor fi jucate în cea mai mare măsură datorită faptului că ne-au plăcut variantele precedente.

To Gladstone

Povestea de care stă la baza jocului este fantastic de simplistă, mai ales pentru un RPG. Puștiul de numai 16 ani Copper Legre, bastardul lui Eric Legre, care se întâmplă să fie fratele regelui Richard, își cam pierde sufletul. În continuare el nu face altceva decât să încerce să-l recupereze. În același timp, pentru a-și dovedi buna credință, va încerca să găsească cinci bucăți ale unei oglinde mistice care au fost împrăștiate în cinci regiuni diferite. Bineînțeles, pe lângă acestea vor mai fi o mulțime de alte quest-uri mărunte.

De obicei, atunci când structurez un articol, încerc să pun în pagină cât mai multe despre jocul respectiv, dar neglijez un pic aspectul grafic și sonor al acestuia. De ce? Fiindcă întotdeauna am considerat că o grafică excepțională nu face ca un joc să fie bun. Dar, din păcate, este

elementul care, la prima vedere, lasă cea mai puternică impresie și de multe ori titluri bune au pierdut multe puncte datorită graficii depășite. Nu este și cazul *Lands of Lore III* care stă foarte bine la acest capitol. Clădirile și peisajul intră în categoria realizărilor excepționale. Nici personajele nu arată rău, plus că se mișcă natural, iar gesturile se potrivesc cu dialogul. *Lands of Lore III* a fost printre primele jocuri care s-au bucurat, cel puțin la noi în redacție, de un test pe sistem cu „four point surround”, iar rezultatele au întrecut orice așteptări. Când vorbești cu un personaj și te întorci vei auzi conversația exact din acea direcție în care se află acesta, iar dacă te depărtezi de el, sunetul se va pierde încetul cu încetul.

Ne-am obișnuit ca RPG-urile să ne pună la dispoziție un grup de 3-4 sau chiar mai multe personaje. *Lands Of Lore III* este excepția. Nu vom putea juca decât cu tânărul Copper, care are atuul de a se putea transforma. Și mai poți angaja un fel de mercenar, de prin gildele pe





care le întâlnești. E bine ca acesta să fie specialist în domenii pe care tu nu le stăpânești. Din nefericire, nu poate fi decât unul, iar dacă moare nu îl poți înlocui. Poate fi înviat prin magie sau vizite la temple, dar faptul că nu îl mai poți schimba până la sfârșitul jocului, este o mare bilă neagră.

Personal stuff

Lands of Lore III este un exemplu de „ease-of-use”, adică mai pe românește, accesibilitate. Este unul dintre acele jocuri pe care le recomand începătorilor în ale RPG-ului. Aproape orice element este simplificat până la absolut, mai puțin sistemul de luptă, dar aste e deja o altă poveste. Există un jurnal care va ține evidența tuturor evenimentelor, quest-urilor și în special toate informațiile vitale pentru a supraviețui în această lume fantastică, frumoasă dar, plină de primejdii. Chiar și întâlnirile cu diverse creaturi, ostile

sau nu, sunt menționate în acest jurnal. Și nu se oprește aici. Ți se mai permite chiar să-ți inserezi propriile note, lucruri pe care vrei să ți le amintești mai târziu.

Toate RPG-urile au integrate un sistem de hrănire al personajelor, mai mult sau mai puțin reușit. În *Lands of Lore III* modalitățile de obținere a hranei sunt nenumărate. Te plimbi prin pădure, te atacă un mistreț, îl killerești, îl ciopârțești și ai mâncare pentru vreo două săptămâni. Dacă în celelalte jocuri ale genului mâncarea se consumă automat, aici personajul te anunță când îi este foame și trebuie să-l hrănești (nu cu lingurița, că nu știu dacă existau asemenea ustensile pe atunci). Dacă nu o faci atunci hit-point-urile pierdute în luptă nu se mai regenerează, iar mai târziu vor începe chiar să scadă.

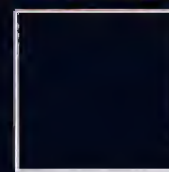
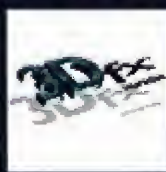
După cum ați văzut, *Lands of Lore III* este unul din jocurile care țintește spre titlul de mediocritate al anului. Are multe elemente bune, contrablansate din păcate de multe lipsuri. Iar, în plus, aș adăuga lipsa de noutate specifică unor continuări. Nu este un produs rău, dar nu știu câți de pe la noi își vor permite să cumpere un titlu ce se întinde pe mai multe CD-uri și nici nu strălucește. Fanii seriei vor aprecia acest produs și, probabil, vor pierde câteva săptămâni cu el.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Westwood
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3125524



Aliens vs. Predator

Oare ce se întâmplă atunci când doi dintre cei mai sângeroși eroi ai filmelor de pe marile ecrane se întâlnesc? Răspunsul îl puteți afla jucând ultimul titlu lansat de firma Fox Interactive.

Ora 05:00 a.m. Jungla se trezește treptat la viață. Trecuseră 16 ore de când pușcașul marin părăsise tabăra, împreună cu încă cinci soldați. Probabil că cei de acolo îi credeau morți pe toți, având în vedere că pierduseră contactul radio cu aceștia de mai bine de șase ore. Misiune lor era de a elimina acea creatură hidoasă care făcuse atâtea victime în rândul camarazilor lor. Rămas singur, acesta dorea cu orice preț să ducă această misiune până la capăt dar, mai ales, să îi răzbune pe cei uciși. Ploaia îi îngreuna drumul care și așa era destul de anevoios. Ceea ce nu știa el este faptul că bestia îi urmărea fiecare mișcare și că era pregătită să îl atace în orice moment.

După ce a bulversat piața filmelor prin acele realizări cinematografice de excepție, Aliens și Predator, cele două personaje contraatacă prin această ultimă realizare a firmei Fox Interactive. Astfel, se poate spune că unul dintre cele mai tari jocuri de acțiune care au fost lansate pe parcursul acestui an este, fără îndoială, *Aliens vs. Predator*. Asta pentru că ceea ce Fox Interactive ne oferă este mai mult decât un joc interactiv, este o adevărată experiență. Sunt convins că majoritatea dintre voi au văzut cel puțin unul dintre filmele



amintite mai sus. Așadar sunteți familiarizați cu cele două „personaje” și cu modul acestora de operare.

Prima dată când am jucat *Aliens vs. Predator* am fost curios să văd cum se comportă sau, mai bine spus, ce pot să facă cele trei personaje. După ce l-am ales pe Predator mi-am spus: „Dom'ne ăsta e cel mai tare! Nimeni nu poate să-l învingă!”. Asta pentru că acest are un arsenal extrem de puternic și mai multe abilități care îl ajută să fie cu un pas înaintea inamicilor săi. Apoi am jucat și cu Alien. Trebuie să spun că am fost plăcut surprins de viteza cu care acționează acesta și de modul original în care își ucide victimele. Singura problemă era că după vreo 10 minute mă dureau ochii de înnebuneam. În ceea ce privește pușcașul marin lucrurile sunt simple. Acesta are în dotare tot felul de arme cu ajutorul cărora trebuie să supraviețuiți unei invazii de Aliens și Predators.

Care pe care...

Acest titlu vă oferă posibilitatea să jucați în trei campanii, diferit împărțite pentru fiecare dintre cele trei personaje: Marine, Alien și Predator. Fiecare dintre aceste campanii sunt împărțite în câte cinci misiuni completate de altele care sunt date ca bonus. Există trei

nivele de dificultate pentru fiecare misiune. Spre deosebire de alte jocuri de acest gen, în *Aliens vs. Predator* nici o misiune nu seamănă cu cealaltă. Cu toate acestea se păstrează o anumită linearitate care te face să crezi că urmărești un film de acțiune în care tu joci rolul eroului principal.

În timp ce veți juca cu Alien veți putea experimenta ce înseamnă să fii un astfel de specimen. Este extraordinar! Acesta poate să urce cu o viteză amețitoare pe tavane și pereți, se strecoară prin conductele de ventilație și prin întuneric, trecând neobservat. Astfel, își poate pregăti atacul care va surprinde inamicul pe picior greșit. Cea mai spectaculoasă fază se petrece atunci când Alien va mușca victima de cap pentru a își reface potențialul energetic. Armele acestuia sunt acelea cu care l-a înzestrat natura și anume: coada, ghearele sau colții. Dinții îi va putea folosi doar în cazul de care v-am vorbit mai sus, adică „head bite”. Coada se poate dovedi a fi extrem de eficientă iar lovitura acesteia poate fi up-gradată ținând săgeata de atac apăsată.

În ceea ce îl privește pe amicul nostru Predator lucrurile stau puțin altfel. Spre deosebire de celălalt, extraterestrul acesta are câteva arme asupra sa, care îl ajută să colecționeze cât mai multe trofee.



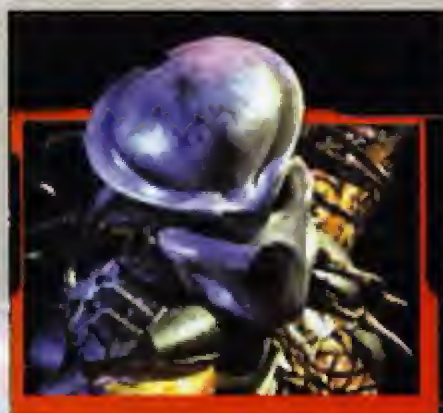
Da, ați auzit bine! Pentru că una dintre cele mai mari plăceri ale sale este de a colecționa cranii și coloane vertebrale omenești (ceva asemănător cu ceea ce ați văzut în film). Are posibilitatea de a vedea în mai multe spectre ceea ce îl ajută să vâneze mult mai ușor prin întuneric sau în alte medii în care ochiul omului străbate cu greu.

Iată că am ajuns și la pușcașul marin. Misiunea lui este să supraviețuiască. Acesta este un tip plin de mușchi și arme care trebuie să ucidă orice Alien sau Predator care îi iese în cale. În acest caz trebuie să fiți deosebit de atenți deoarece aveți de-a face cu niște inamici deosebit de inteligenți și puternici care speculează orice greșală. Singurii voștri prieteni pe care vă puteți baza sunt pistolul, grenadele, lansatorul de rachete și celelalte arme pe care le mai aveți. Spre deosebire de cele două specii, acest soldat beneficiază de o armură care se va dovedi a fi destul de eficientă.

Final neașteptat?

Toate cele trei personaje de care v-am vorbit până acum au atât calități cât și defecte. Voi trebuie să știți cum să folosiți aceste calități dar și cum să ascundeți defectele. Oricum eu sunt convins că deja fiecare și-a făcut o părere despre ei și că are deja un preferat atunci când joacă *Alien vs Predator*. Spre exemplu, mie îmi place să joc cu Alien, chiar dacă după câteva minute mă apucă amețelile din cauza vitezei și a modului în care umblă pe pereți.

Cel mai palpitant lucru este faptul că de la început până la sfârșit stai în tensiune întrebându-te oare ce te așteaptă după următorul colț și dacă vei muri sau vei supraviețui unui atac inamic. Și tocmai această tensiune care îți dă fiori și te menține încordat este apreciată de mulți dintre fanii acestui gen. Așadar, dacă vrei ca nivelul adrenalinei în sânge să-ți



Predator

Dacă veți opta pentru această specie, misiunea voastră va fi aceea se a salva pe unul de-al vostru

care a fost capturat de către oameni. Pe parcursul acestei misiuni va trebui să omorâți câți mai mulți alieni și soldați. Bineînțeles, veți avea în dotare un arsenal deosebit de consistent. Pe lângă acesta, veți mai beneficia de posibilitatea de a deveni invizibili și de mai multe modalități de vizualizare care vă vor ajuta să vă depistați victimele mult mai ușor.

Arme:

- Pistol
- Spear Gun
- Shoulder-mounted Plasmacaster
- Smart disc
- Medicomp
- Cloaking
- Grappling Hook

Marine

Baza militară în care activezi ca pușcaș marin este atacată de Aliens



și o gașcă de Predators. Se pare că aceștia s-au plictisit acasă la ei și au ve-

crească, dacă vrei să trăiești senzații tari pe care doar o luptă pe viață și pe moarte le poate furniza, nu mai pierde vremea. Caută în magazine sau la prieteni *Aliens vs Predator*, fugi repede acasă, și apucă-te serios de treabă.

Wild Snake

nit în vizită în căutare de „trofee”. Misiunea ta este să intri în pielea unui tip gen „Arnold” și să încerci să oprești acești invadatori care ucid tot ce le iese în cale. Acest lucru nu va fi deloc ușor, având în vedere că inamicii tăi vor fi unii deosebit de inteligenți și puternici.

Arme:

- Pulse Rifle with secondary fire grenade launcher
- Smartgun with secondary „free” mode
- Flamethrower
- Minigun
- SADAR (Rocket Launcher)
- Grenade launcher
- Flares
- Night vision
- Motion tracker
- Jet Pack

Alien

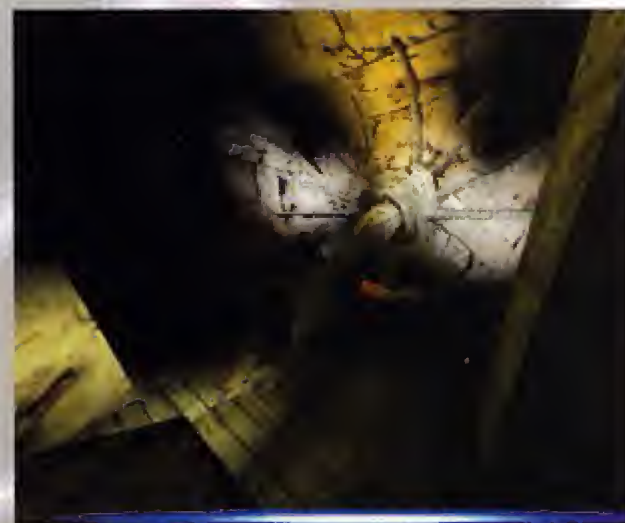
Această specie este una deosebit de interesantă. Mai ales datorită înfățișării și modului în care



acționează. În acest caz armele voastre vor fi coada, ghearele și fălcile. Chiar dacă nu are în dotare tot felul de arme sofisticate, Alien, stă bine la alte capitole cum ar fi viteza de acțiune și modul de deplasare care este unul deosebit de rapid și original.

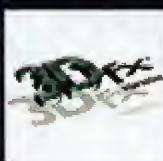
Arme:

- Fălcii cu niște colți foarte ascuțiți
- Gheare tăioase
- Coada
- Abilitatea de a urca pe pereți și pe tavane



Technical data

Gen:
3D Action
Producător:
Fox Interactive
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3125524



Fleet Command

Știri de ultimă oră: operațiune de parteneriat între marile puteri militare ale lumii. Submarine, portavioane, distrugătoare, supersonice... tot tacâmul.

Fleet Command - un titlu care spune din prima cu ce avem de-a face aici: acțiune palpitantă, cu portavioane și crucișătoare, de scufundări la mare adâncime la bordul unor submarine, de zboruri la peste 10.000 de metri cu cele mai performante aparate de zbor. Mai pe scurt, vom avea parte de unul dintre cele mai noi și mai complexe simulatoare de luptă de pe piața jocurilor pentru calculator. Și când spunem combat-simulator, și încă unul de calitate, gândul ne zboară la cei de la Jane's. Doar vă mai amintiți sloganul lor: „We build sims by the book”.

Desfășurare de forțe

Un adevărat arsenal de armament și de utilaje militare ne va trece prin fața ochilor. De la un simplu sistem de rachete, la cele mai mari submarine de atac sau

fregate. Și serioși și conștincioși cum îi știm, cei de la Jane's le-au realizat cât mai aproape de realitate. Chiar și performanțele acestora sunt copiate. Dar partea frumoasă a lucrurilor abia acum începe. Când auzim de cuvântul simulator, ne vine în minte perspectiva first-person care caracterizează acest gen. Cu totul altfel stă problema în acest caz. Vei putea comanda oricare dintre unitățile enumerate mai sus sau un grup de unități anterior desemnat. În acest scop vei fi ajutat de către cele două ecrane pe care le vei avea în față tot timpul. Pe primul dintre acestea vei observa întreaga flotă, prin simboluri specifice fiecărui tip de unitate. Ordinele pe care le vei da, vor apărea pe acest ecran. Pentru a crea o atmosferă cât mai apropiată de cea reală, acestea vor fi însoțite și de transmisii radio pe măsura amplitudinii operațiunii.

În cel de-al doilea ecran vei vedea imagini foarte bine realizate ale unității selectate. Va fi o adevărată încântare să urmărești cum o rachetă se îndreaptă cu viteză amețitoare către un vas și apoi explodează în cel mai spectaculos mod posibil. Atmosfera de ansamblu va fi cu adevărat fierbinte. Însă, până la a ajunge la acest nivel, va trebui să te familiarizezi cu modul de control al trupelor care este

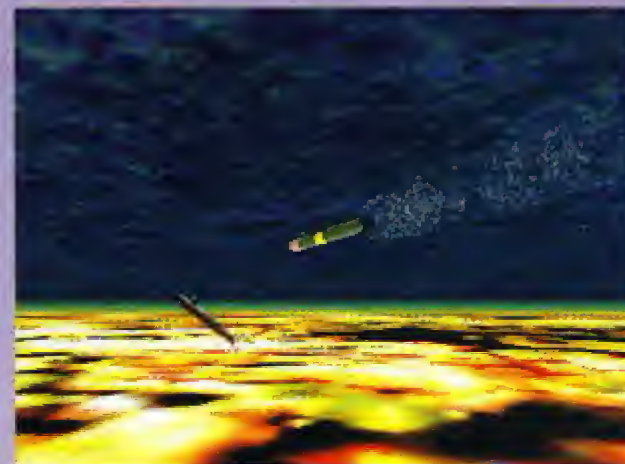
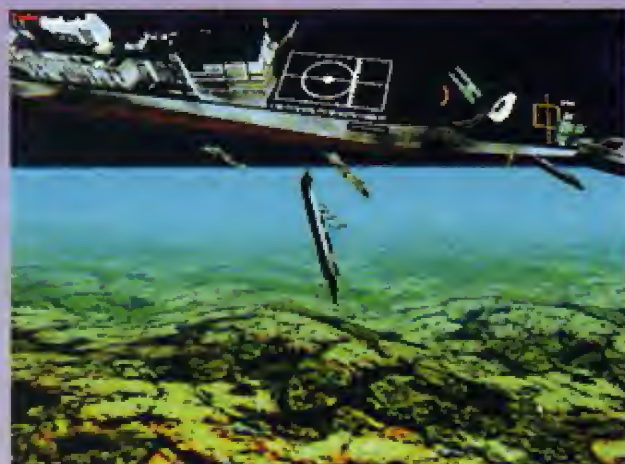
destul de complex. De aceea cei de la Jane's au prevăzut jocul cu un manual destul de grosuț. S-a încercat simplificarea gameplay-ului prin folosirea mouse-ului într-un mod specific RTS-urilor, lucru care a reuși parțial. Pentru a lua atâtea decizii importante într-un interval scurt de timp, trebuie să fi un bun cunoscător al modului de control, dar și un bun comandant și strateg. O singură decizie greșită poate influența soarta operațiunii.

Tabăra dușmană

Dacă tot am pomenit despre numărul impresionant de unități ale armatei proprii, trebuie să amintim și despre forțele de pe cealaltă parte a baricadei. Vor fi prezente piese din arsenalul militar al unui număr de 16 armate de pe glob: de la cele din dotarea armatei argentinene, folosite în războiul din 1982, până la cele folosite de către Irak în Războiul din Golf. Desigur că nu puteau să lipsească piesele prietenilor noștri din est, rușii. Așadar vei avea ocazia să controlezi atâtea feluri de armament, încât orice președinte de pe glob poate fi invidios pe tine.

Misiunile pe care jocul vi le oferă, 12 la număr, vă vor pune la grea încercare abilitățile de conducător militar. Însă încetul cu





încetul vei reuși să îndeplinești scopurile cerute. Vei putea opta și pentru una dintre campanii. Acestea au câteva caracteristici care le fac mai speciale. Va trebui să-ți dotezi armata cu provizii, astfel încât să-ți ajungă pe toată durata campaniei. Totodată va trebui să fii în permanență pregătit să faci față unui atac surpriză din partea dușmanilor.

Fleet Command este dotat și cu un editor de misiuni, pentru cei cărora provocările campaniilor single nu le sunt suficiente. Aceștia au șanse mari să devină buni comandanți militari în viața de zi cu zi, deși eu sper că situațiile din jocul celor de la Jane's nu vor deveni reale.

Singura concluzie pe care putem să o tragem este aceea că *Fleet Command* este unul dintre cele mai complexe simulatoare navale. Dacă ar fi după mine aș cataloga acest joc drept un simulator militar, pentru că nu se limitează la o simplă bătălie navală, ci simulează un adevărat război, care se desfășoară atât pe mare cât și în aer și chiar sub apă. Deciziile care trebuie luate sunt foarte importante și sunt foarte multe pentru

intervalul de timp în care se desfășoară o misiune.

Efectele atmosferice sunt și ele prezente, la fel ca și efectele armelor și exploziilor. Acestea se fac bine simțite și din punct de vedere sonor, fiind însoțite și de comunicațiile radio, creând astfel o atmosferă cu adevărat captivantă.

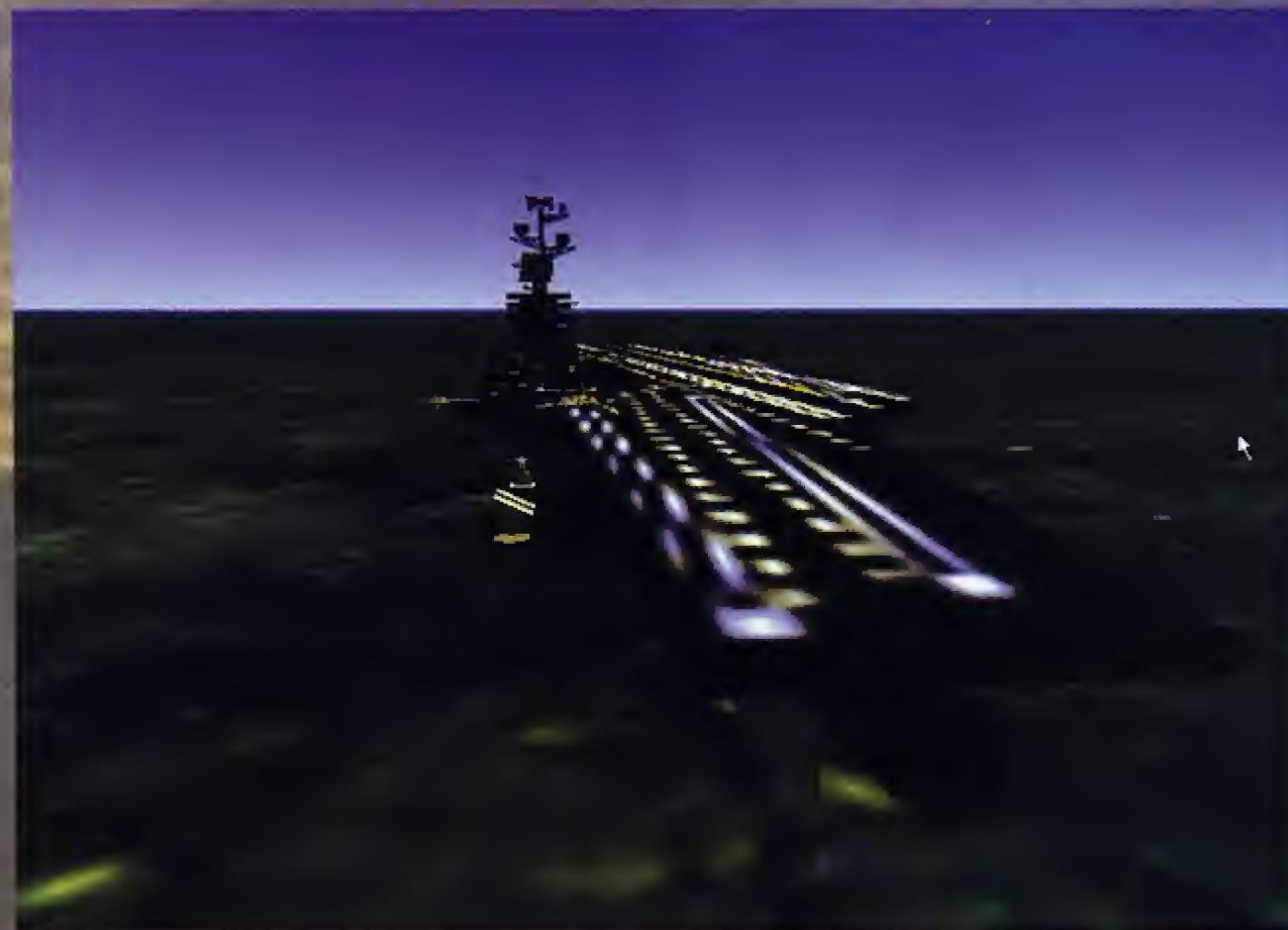
Nu putea lipsi suportul multi-player. Vă dați seama cum arată *Fleet Command* jucat de către mai mulți gameri. Nici nu mai contează de ce parte a baricadei vei lupta, atâta timp cât este vorba despre o luptă pe viață și pe moarte.

Așadar nu mai stați pe gânduri și puneți-vă pe muncă. Să faci



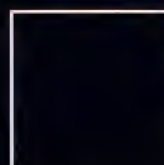
carieră militară nu este deloc ușor, și multe încercări vă așteaptă. Ce mai stați? Luați-vă uniforme, puneți-vă decorațiile, și cu toții la luptă, că țara ne cheamă!

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Combat Simulator
Producător:
Jane's
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3125524



Mech Warrior 3

O continuare din seria MechWarrior care cu siguranță va fi pe placul fanilor acestui gen!



O liniște suspectă se abătuse asupra planetei Tranquil (planeta liniștită). Era una dintre acele tăceri prevestitoare de rău sau, mai bine spus, calmul dinainte de furtună. Dar, undeva departe, se auzeau pași apăsători ce puteau fi simțiți în ciuda depărtării de la care se auzeau. ?!?...Un lucru era clar: nu putea fi decât ceva mare și greu. Dar ce? Răspunsul l-am primit câteva minute mai târziu, când în fața mea a apărut un „robotel” plin de arme, care încerca din răzputeri să mă termine. Oare ce să fac? Să ripostez? Să fug cu „coada” între picioare, de frică să nu fiu omorât? Să fug...?! Mai bine mor decât să ingenuchez!

MechWarrior reprezintă unul dintre cele mai reușite titluri de tipul combat simulation care a cunoscut un mare succes în rândul gamer-ilor. În ceea ce privește această nouă realizare a firmei **Zipper Interactive**, se poate spune că reprezintă varianta cea mai reușită din această serie, ceea ce înseamnă că vă așteaptă o încăierare între roboți de cea mai bună calitate. Diferențele dintre *MechWarrior 3* și predecesorii acestuia sunt destul de clare, chiar dacă au fost păstrate unele trăsături de bază.

Originalitatea unui astfel de produs este determinată de mai mulți factori printre care se numără grafica, sunetul și acțiunea. Și pentru că tot veni vorba de acțiune, haideți să vorbim puțin despre ceea ce se întâmplă în acest joc.

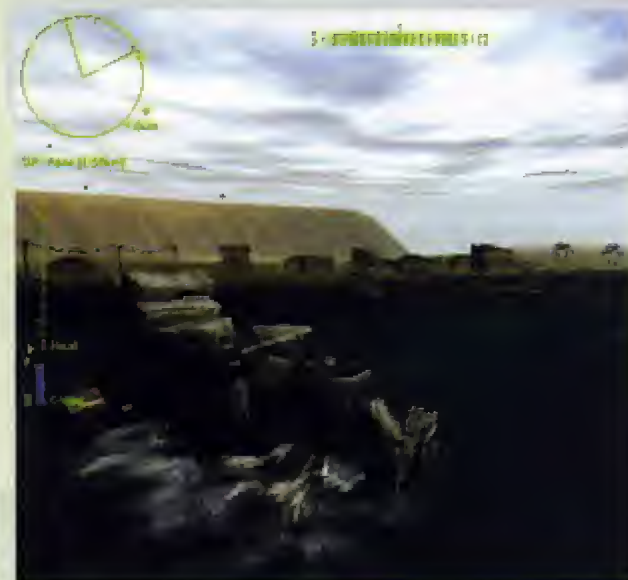
Acțiunea din *MechWarrior 3* are loc undeva, într-un viitor plin de războaie, care aduc Pământul într-o stare jalnică. Cu ceva vreme înainte, mai precis înaintea acestor războaie, exista o grupare pacifistă pe Terra și pe câteva planete învecinate (ceva gen NATO). Această organizație de menținere a păcii purta numele de Star League Defense Force și reușea în mare măsură ceea ce își propunea. Însă în urma unui război îndelungat Star League se va dizolva, fapt ce permite grupărilor teroriste să își facă de cap și să transforme planeta noastră într-un câmp de luptă.

Un robotel se legăna...

În aceste vremuri dure, apare un clan deosebit de puternic care dorește să distrugă Terra și im-



plicit pe toți locuitorii acesteia. Astfel ia naștere un nou război între cei din clanul Smoke Jaguar și oamenii din Inner Sphere's Houses care încearcă să își salveze planeta. În acest război cei care vor participa efectiv la luptă vor fi niște piloți extrem de experimentați, adevărați



războinici numiți MechWarriors. Aceștia vor pilota niște roboți giganti numiți Battle Mechs dotați cu tot felul de arme și rachete.

Aici interveniți voi, gamerii, căci rolul vostru este de a pilota o astfel de jucărie pentru a îi învinge pe teroriștii din Smoke Jaguar. Astfel că vi se vor încredința diferite misiuni de luptă care pot avea loc atât pe Terra cât și pe unele planete învecinate. Pe lângă acestea, mai există și o campanie care, la rândul său, conține un număr de 20 de însărcinări. Realizatorii titlului s-au gândit să vină în ajutorul nostru și au introdus o opțiune de training în care puteți efectua unele misiuni de antrenament pentru a vă familiariza cu atmosfera din joc dar, mai ales cu principalele manevre de luptă. Când spun asta mă refer la modul în care trebuie să vă pilotați robotul și cum trebuie să îl manevrați într-o luptă cu inamicii.



Aceste manevre trebuie stăpânite foarte bine, pentru că altfel nu aveți nici o șansă. Abia după ce veți cunoaște toate aceste lucruri puteți să avansați la grupa mare și să încerați să rezolvați una dintre misiuni.

În acest moment veți putea opta pentru unul dintre cei 20 de roboți existenți pe care va trebui să îi echipați cu arme pentru a putea porni la luptă. Aveți grijă să nu uitați nimic! În caz că uitați, nu trebuie să vă faceți probleme prea mari pentru că există niște vehicule numite Mobile Field Base care vă vor aproviziona cu tot ce aveți nevoie pe parcursul unei misiuni.

Fiți fără milă!

Roboții și celelalte elemente sunt realizate într-o grafică 3D de o foarte bună calitate. Însă, pentru a beneficia de calitatea acesteia, veți avea nevoie de o placă 3D destul de bună. Asta e, orice e frumos, costă! Interiorul robotului, mai precis cockpit-ul, este astfel realizat încât să vă ajute. Există un radar și tot felul de comenzi cu care puteți activa armele în cazul că sunteți atacați sau vreți să atacați pe cineva. Oricum cred că știți: cea mai bună apărare este atacul.

În ceea ce privește sunetele se poate spune că sunt extraordinare. Spre exemplu într-o înclăștare cu inamicii veți avea parte de o adevărată simfonie de bubuituri și de zgomote metalice care exprimă

foarte sugestiv ceea ce se întâmplă pe monitor.

Era normal ca un produs cum este *MechWarrior* să dispună de suport multiplayer. Acesta vă va oferi posibilitatea să jucați un dethmatch cu amicii dumneavoastră, unde puteți să le dovediți că sunteți mai tari decât ei. Dar dacă există vreo misiune care v-a pus probleme și pe care nu ați putut să o terminați, vă puteți alia cu mai mulți prieteni și să jucați în mod cooperativ. Cel puțin veți avea satisfacția că ați dus acea misiune până la capăt.

După câte s-au spus și, mai ales, după ce am jucat acest nou titlu produs de **Zipper Interactive**, pot spune că *MechWarrior* reprezintă un simulator de luptă cu roboți de calitate fiind una dintre cele mai reușite realizări de această factură. Pentru cei care nu ați jucat încă acest joc am un sfat: pune-ți mâna pe el! See ya!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
Combat Simulation
Producător:
Zipper Interactive
Distribuitor:
Microprose



Descent 3

Haideți să ne îndreptăm atenția către ultima realizare a celor de la Outrage. Este vorba despre ultimul titlu din seria Descent.

In ultima perioadă toate firmele realizatoare de jocuri au încercat să scoată pe piață produse cât mai interesante și mai atractive. Acest lucru este valabil și în ceea ce privește genul shooter. Astfel, pentru a se menține în topuri și implicit pe hard-urile noastre, fiecare dintre firmele de care vă vorbeam mai sus, a încercat să ne atragă cu tot felul de realizări, care mai de care mai originale. Având în vedere acest lucru, mi se pare normal ca o firmă cum este **Outrage**, să încerce să țină pasul cu această concurență acerbă care există în acest domeniu. Probabil de aceea au crezut că a sosit momentul să realizeze o nouă versiune a jocului *Descent* care să uimească (bineînțeles într-un mod plăcut) pe toți gamerii fani ai acestui gen și nu numai.

Chiar dacă acest titlu nu a apărut decât de două sau trei luni, sunt convins că acei dintre voi care au jucat primele două versiuni, sunt deja în posesia și acestuia din urmă. Acești gameri se vor simți în largul

lor când vor juca *Descent 3* având în vedere că au acumulat ceva experiență în trecut. Chiar dacă feeling-ul și controlul sunt asemănătoare cu celelalte versiuni, asta nu înseamnă că actuala versiune este lipsită de lucruri noi și originale, dimpotrivă.

Grafica a fost vizibil îmbunătățită iar în ceea ce privește sunetele, pot spune că sunt extraordinare. Dacă la versiunile anterioare grafica era realizată printr-o combinație de poligoane și cuburi, în *Descent 3* lucrurile stau altfel. De data aceasta cei de la **Outrage** au folosit un engine mai avansat, bazat pe o tehnologie cu totul nouă. Schimbările care au fost făcute îți vor sări în ochi încă de la prima imagine iar surprizele vor continua, pe parcurs ce avansezi. Mă refer la grafică, sunet și bineînțeles acțiune, care a fost în așa fel gândită încât să vă facă să vă confrunțați cu multe situații imprevizibile care să vă testeze instinctele.



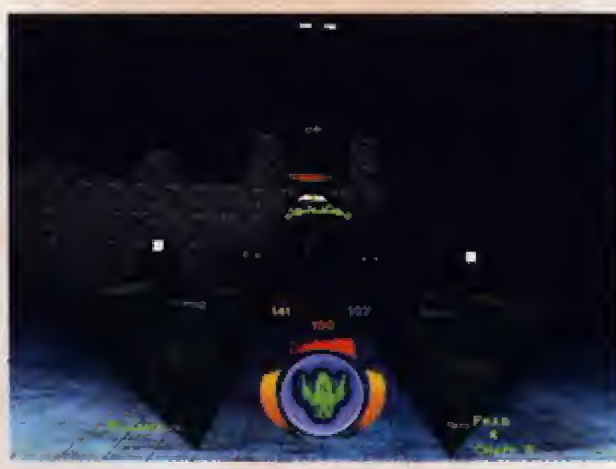
Jocul în sine...

Această grafică avansată vă va obliga (asta în cazul în care doriți să jucați *Descent 3*) să dispuneți de o placă 3D destul de bună și, dacă se poate, și de un accelerator grafic. Engine-ul avansat de care vă vorbeam mai sus este în așa fel realizat încât acum veți putea ieși din tunelele și coridoarele întunecate la aer liber. Acum există o oarecare diferență între un zid și altul sau între clădiri. Asta pentru ca să nu vă mai rătăciți și să umblați hai-hui.

Dacă tot am amintit de acțiune, ce-ar fi să vă spun câteva vorbe și despre aceasta? Având în vedere și luând în considerare că este vorba despre un shooter este normal ca acțiunea să fie tipică unui astfel de stil. Ceea ce diferă este intriga care, în acest caz, este deosebit de originală, total diferită de ceea ce am întâlnit la primele două versiuni. Pe lângă îmbunătățirea graficii și a sunetului, au mai fost realizate și alte tipuri de nave și de roboți.

Foarte spectaculoase sunt efectele realizate printr-o combinație de flash-uri, foc și zgomote puternice, pe care le produc armele de pe nave și cele ale roboților. Aceste arme provoacă distrugeri considerabile în rândul inamicilor. Iată și câteva tipuri de roboți: Tubbs (este destul de rabid pentru unul cu gabaritul așa mare), Old Scratch (face parte din categoria roboților industriali), Gyro (misiunea acestuia este de a apăra un obiectiv), Gun-slinger (este dotat cu șase tipuri de





arme), Tailbot (un robot dotat cu artilerie grea) și Orbot (un exemplar de categorie mică și totuși extrem de puternic).

Toate armele pe care le veți utiliza sunt deosebit de eficiente. Fiecare dintre acestea va avea modul său de întrebuințare în diferite ocazii, ba mai mult, este deosebit de important să adoptați o tactică de luptă care să vă permită utilizarea unei anumite arme atunci când aveți nevoie de aceasta. Asta pentru că, în unele situații, când va fi nevoie să acționați în liniște, nu este indicat să folosiți un lansator de rachete. Mă înțelegeți?

Cel mai puternic supraviețuiește...

În ceea ce privește multiplayer-ul, firma **Outrage** a reușit să mulțumescă foarte mulți gameri (cel puțin pe mine m-a surprins plăcut), realizând un joc care permite unui număr de opt gameri să joace *Descent 3* în rețea. Acest lucru este deosebit de important pentru că titlul este mult mai interesant atunci când îl rulezi în rețea.

După câte s-au zis se poate spune că *Descent 3* este un titlu care îți permite să evadezi din realitate. Asta pentru că acțiunea are loc în această lume fantastică, unde gamer-ul poate juca rolul eroului care îi învinge pe toți.

Pentru a nu vă plictisi cu prea multe amănunte cred că ar fi indicat să mă opresc aici și să vă las pe voi să analizați mai în profunzime acest produs, bineînțeles după ce îl veți juca. Bye!

Wild Snake



Technical data

Gen:

Shooter

Producător:

Outrage

Distribuitor:

Monosit Conimpex

Tel: 01-3302375

Fax: 01-3306351



Might and Magic VII For Blood and Honor

Episodul numărul șapte... Alt decor, alți actori, aceeași acțiune... Să asistăm oare la nașterea unui nou tip de telenovelă sau mai bine zis, compunovela...

In mod normal aici ar trebui să găsiți o scurtă introducere, cu tot felul de idei, amintiri... ceva legat de subiectul articolului. Însă, am atât de multe lucruri pe care aș dori să vi le împărtășesc din experiența mea *Might and Magic VII* și atât de puțin spațiu la dispoziție, încât sar peste această fază și intru direct în pâine.

O întrecere cu bucluc

Locuitorii Erathiei se bucură din nou de liniște și pace, războiul este doar un coșmar urât, de mult uitat. Dar... sângele clocotește năvalnic în vinele tinerilor războinici care au crescut cu poveștile acelor vremuri pline de primejdii și fapte eroice. Nici cei mai bătrâni nu se bucură prea tare de aceste vremuri pașnice. Astfel încât inițiativa, nevinovată la început, a Lordului Markham, a fost primită cu entuziasm. Acesta a adunat pe Emerald Island, un colț uitat de lume, floarea războinicilor și aventurierilor regatului. Motivul? Un concurs care avea un premiu deosebit,

ținutul Harmondale. Imediat ce grupul tău debarcă va fi luat în primire de o superbă lady care are rolul de „tour guide”. Adică, îți va explica pe scurt cum să te descurci printr-un oraș și cam ce funcție are fiecare clădire. Dar să revenim la Lordul nostru și concursul său. După ce l-ai vizitat vei constata cu stupeoare că această competiție este mult prea simplă pentru premiul pe care-l oferă. Aceasta constă în a recupera și duce arbitrilor acestui concurs șase obiecte situate undeva pe insulă: un arc, o poțiune, o pălărie, o gresie, o scoică și un instrument muzical. Pe lângă concurs, Lordul te va ruga, dacă poți și ai timp, să afli ce s-a întâmplat cu ceilalți concurenți. Treaba de pe Emerald Island o termini relativ repede și ușor, după care te imbarci pe o corabie și pleci spre noua ta casă. Și aventura începe...

La granița dintre bine și rău

Primul lucru de care va trebui să te ocupi odată ajuns în Harmondale este să cureți castelul de

intruși. Să ai și tu acolo undeva, un loc unde să te reculegi și să-ți scrii memoriile în liniște. Odată rezolvată problema aceasta poți să vizitezi un pic ținutul, locuitorii... Satele și orașele sunt populate cu tot felul de NPC-uri pe care poți să le angajezi obținând astfel diverse bonusuri, în funcție de meseria respectivului. Cred că nu mai trebuie să amintesc ce poți face în armorerie, fierărie sau han. Ca o completare totuși la han, dacă te plictisești, poți participa la un joc de cărți asemănător celui dezvoltat în *Magic the Gathering* și intitulat ArcoMage. Pentru a câștiga trebuie să distrugi turnul inamicului, să construiești cel mai înalt turn sau să asimilezi o cantitate anume dintr-o resursă. Dacă vrei mai multe detalii n-aveți decât să-l întrebați pe hangiu. De fapt, o să și ai un quest, în care trebuie să câștigi câte o partidă în fiecare tavernă din joc, iar recompensa pentru realizarea lui este destul de importantă. Și dacă tot suntem într-o localitate, înseamnă că avem și case, în care de obicei locuiesc „expert teachers”, dar și



diverși indivizi care de-abia așteaptă să le rezolve cineva problemele (nu pe gratis bineînțeles). Și încetul cu încetul povestea începe să se desfășoare iar acțiunile tale vor lăsa urme adânci în dezvoltarea ulterioară a acțiunii. Quest-urile se dezvoltă pe două linii paralele, una principală în care vei avea quest-uri ce trebuie terminate neapărat, cum sunt cele date de „expert teachers” sau eliberarea castelului Harmondale și o alta de quest-uri secundare, pe care le faci doar dacă vrei sau poți însă, de pe urma cărora poți obține experiență, bani și chiar artefacturi. Producătorii s-au ținut de cuvânt și vom întâlni în peregrinările noastre lupte între diverse grupuri, lupte la care, de asemenea, putem participa sau nu. O altă sursă bună de venit sunt... ei bine, cadavrele... că doar bietul corp nu mai are nevoie de aur și nu se supără dacă îl luăm noi. Dar vom întâlni și conflicte cu implicații mai profunde la care vom fi invitați să participăm, cum este cazul dezacordurilor dintre elfi și oameni, privitor la statutul Harmondale-ului. La un anumit moment va trebui să alegi de ce parte a baricadei ești, cu forțele întinericului sau cu cele ale binelui. De aici campaniile o vor lua pe două drumuri diferite. Dacă alegi „the dark side” ai anumite quest-uri, iar de partea cealaltă altele.

Eroii...

Cred că e momentul să aștern pe foaie și câteva impresii despre personajele principale ale poveștii noastre. Cei patru eroi pot fi aleși din patru rase diferite: goblin, human, dwarf și elf și pot face parte dintr-una din cele opt clase: Knight, Paladin, Cleric, Sorcerer, Monk, Thief, Ranger, Druid. Atât rasa cât și clasa vor impune limitele și caracteristicile personajelor. Spre deosebire de MM6 acum vor exista patru nivele de experiență ale skill-urilor, la cele deja cunoscute adăugându-se Grandmaster. Însă nu la toate. Fiecare clasă poate

CREATE PARTY			
	Goblin Knight		Dwarf Thief
	Human Cleric		Elf Sorcerer
Zoltan	Dieter	Diana	Alexis
Might 30 Intellect 5 Personality 5 Endurance 15 Accuracy 15 Speed 14 Luck 7	Might 14 Intellect 12 Personality 9 Endurance 14 Accuracy 12 Speed 9 Luck 10	Might 11 Intellect 20 Personality 20 Endurance 13 Accuracy 12 Speed 11 Luck 10	Might 5 Intellect 30 Personality 9 Endurance 13 Accuracy 13 Speed 15 Luck 7
SKILLS Sword Leather Bow Armsmaster	SKILLS Dagger Stealing Leather Disarm Trap	SKILLS Mace Body Magic Leather Merchant	SKILLS Staff Fire Magic Leather Air Magic
Available Skills		CLASS	
Shield Leather Spirit	Mind Merchant Repair	Meditation Alchemy Learning	Knight Cleric Archer Paladin Druid Monk Ranger Sorcerer Thief
Bonus 0			Clear OK

ajunge grandmaster numai în anumite skill-uri în timp ce la altele nu poate trece nici măcar la expert. În rest mari modificări la acest capitol nu se văd, același sistem de evoluție bazat pe puncte de experiență care prin antrenamente la un Gymnasium Hall te va trece la un nivel superior. Cu această ocazie primești niște skill points pe care le distribuie după dorință între diversele aptitudini ale caracterului.

Eroii vor fi echipați în modul deja binecunoscut veteranilor RPG cu diferite arme, armuri și artefacte. Și aici am remarcat că blasterele, aceste arme care aparțin unui viitor îndepărtat sunt infinit mai slabe decât o sabie sau un topor. Singura armă care lovește mai slab decât un balster este staff-ul vrăjitorilor.





Might and Magic VII este o continuare și, în mod normal, ne așteptam să repare câteva bug-uri din versiunile anterioare. Din păcate acest lucru nu se întâmplă. Dacă monștrii sunt acum într-adevăr puternici și ceva mai inteligenți

(dacă sunt răniți grav încearcă să scape prin fugă), în schimb loviturile continuă să treacă prin zid în anumite condiții bizare. Unii oponenti sunt chiar aproape imposibil de înfrânt dar, nu trebuie uitat că poți termina un quest și prin alte metode, decât să măcelărești tot ce întâlnești. Datorită AI-ului ceva mai ridicat adversarii care au posibilitatea de a ataca de la distanță (aici de remarcat stilul foarte bun de luptă al archmag-ilor) vor încerca să se ascundă și de acolo să tragă în tine. Dar, la fel cum ți se întâmplă și ție, dacă e ascuns după un stâlp, de exemplu, el nu va putea trage pe lângă obstacol și toate proiectilele sale se vor irosi în lemnul stâlpului.

Ah! Și să nu uit. Eu nu am reușit să fac quest-ul care promovează vrăjitorul la rangul de lich, tocmai lucrul pentru care am ales să termin jocul de partea răilor. Și se pare că nu sunt singurul care m-am lovit de această problemă. 3DO așteptăm un patch!!!

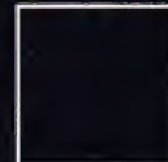
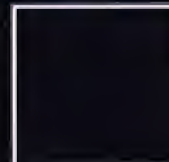
Un alt aspect la care așteptam ceva îmbunătățiri este grafica. Monștrii sunt bine realizați și destul de detaiați, dar asta dacă sunt priviți de la distanță. În momentul în care te apropii de el subit, ai nevoie de niște ochelari cu dioptrii enorme pentru a mai putea distinge ceva. Și fiind un joc în care magia este la ea acasă așa fi vrut și eu să văd ceva efecte spectaculoase, că doar de-aia mi-am luat Banshee.

Luata una peste cealaltă, *Might and Magic VII* mi-a mâncat două săptămâni din viață, zi și noapte, lucru care nu l-a mai realizat un joc de foarte mult timp. Să sperăm că următorul *Might and Magic*, care din câte am aflat este deja în plan, va fi superior acestei variante pentru că noi, gamerii, merităm produse de calitate, dacă tot ne pierdem nopțile cu ele.

Claude

Technical data

Gen:
RPG
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Review Special

LEVEL
Review Special





3DO Company

**Acolo unde mintea și brațele
conlucrează fructuos...**

Pentru mulți dintre noi 3DO este sinonim cu Might and Magic. Și nu degeaba... Acest univers care a dat naștere la două serii de jocuri complet diferite, una de RPG-uri și cealaltă de strategii turn-based, este poate unul dintre cele mai apreciate la ora actuală. Pe oricine întrebi, a jucat fie Might and Magic (I-VII) fie Heroes of Might and Magic (I-III).

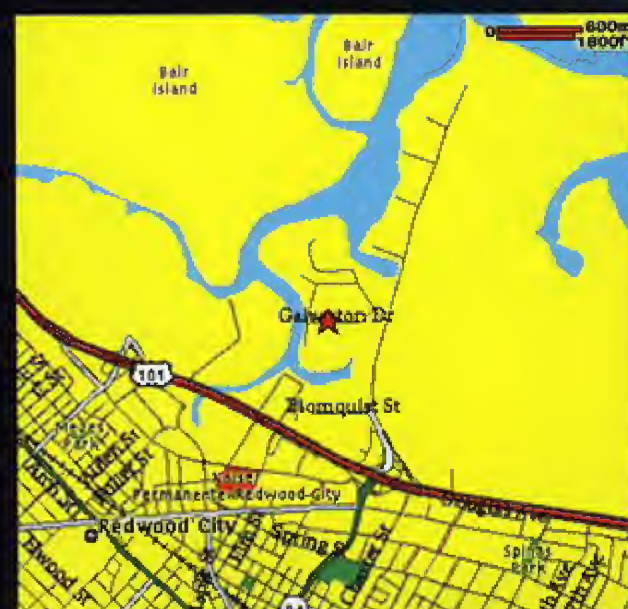
Dar, de-a lungul întregii sale activități această companie a lansat mult mai multe produse, toate la un nivel calitativ destul de ridicat. Și nu s-au limitat numai la PC, încercându-și norocul și în lumea PlayStation-urilor (High Heat Baseball 2000, Army Men 3D) și consolelor Nintendo 64 (BattleTanx). Dintre titlurile de PC ce poartă emblema 3DO amintesc, pe lângă cele 2 deja menționate: Army Men, Army Men 2, Uprising 2 și mult mai recente Requiem: Avenging Angel și Meridian 59: Dark Auspices (joc on-line).

Toate aceste apariții au trecut inevitabil prin birourile sediului

central al 3DO situat în Redwood City (USA). 3DO nu este doar un distribuitor de jocuri, el deținând controlul asupra unui studiou renumit, New World Computing și colaborând foarte bine cu un altul, Cyberlore Studios. Primul dintre ele este răspunzător pentru cele două serii de succes care își au ca decor Enroth, iar în ultimul timp, Erathia.

Cyberlore Studios a fost înființat în 1992, de o echipă ce a părăsit SSI imediat după lansarea jocului The Dark Queen of Krynn. Primul lor joc și implicit primul hit a fost Al-Qadim: The Genies Curse. Vă mai aduceți aminte de el? Pentru mine a fost o adevărată revelație, a fost unul din primele jocuri ce iese din genul strategie, pe care l-am jucat. Până la colaborarea din 1997 cu New World Computing, mai precis la extension pack-ul Heroes of Might and Magic II: Price of Loyalty, au mai produs un alt pack pentru Blizzard, și anume Warcraft II: Beyond the Dark Portal. În acest moment în computerele de la Cyberlore Studios se află Majesty, titlu ce va fi distribuit de Ripcord Games.

Un alt studio, ce aparține de 3DO, este Cyclone Studios. Pe



portile acestei instituții au ieșit cele două Uprising, precum și cele două Requiem (Wrath of the Fallen și Avenging Angels). Istoria acestei micuțe companii este foarte scurtă, ea începând în 1994 cu doi temerari într-un garaj.

Deși nu este atât de important, trebuie menționat totuși și Team 366 care este specialistul consolelor în cadrul firmei 3DO.

Aceasta este pe scurt 3DO. Să sperăm că viața acestei companii nu se va încheia prea curând, produse precum Might and Magic demonstrând din plin calitățile colectivului.

Claude



ARMY MEN II

LEVEL
Review Special

Army Men II, creat de 3DO, este un RTS în care apelăm la „vajnicii soldătești de plastic” pentru a recrea episoade de „război casnic”.



3DO

Army Men II reconstruiește scenarii de luptă clasice într-o nouă dimensiune și anume într-un mediu extrem de cunoscut nouă: bucătărie, dormitor, baie, curtea din fața casei și chiar garaj. Suntem introduși într-o nouă lume a strategiei, unde, există niște arme inedite cum ar fi lupa (folsită pentru a topi soldații inamici), aragazul (o armă care se declanșează când ți-e lumea mai dragă și ți topește toți soldăteii) sau cutiile de spray.

Inside

Totul se concentrează în jurul unui singur personaj: „SARGE”



(sergentul), acesta fiind unitatea de comandă principală, cel pentru care sacrifici mai totul numai ca să nu moară, pentru că dacă se întâmplă acest lucru... apare un ecran atât de cunoscut nouă gamerilor și anume: THE END (sună cunoscut, nu?).

După îndeplinirea fiecărei misiuni „câștigi” câte un „filmuleț” foarte simpatic. Toate aceste cut-scenes pot fi vizionate ulterior din „arhiva tactică”, dovada că ai trecut cu bine prin focul inamic și că ai supraviețuit calvarului.

Ideea principală este fuga. Fugi ca să eviți focul inamic, fugi ca să „culegi” power-up-uri, fugi ca să nu te „frigă” aragazul etc. Bine, bine, dar până când domnilor, că eu după vreo oră de fugit m-am cam săturat iar în momentul în care îți dai seama (ceea ce se întâmplă foarte curând) că alte unități noi nu vor apărea pe tot parcursul jocului, chiar că devine plictisitor. Noroc cu filmulețele despre care am vorbit mai devreme, care sunt foarte „cool” și care au rolul te a te mai distra puțin.

Ciudățenie la puterea a treia!

Păi, cam asta a fost despre „inside the game”. Acum să vorbim despre alte chestiuni. După cum am spus are filmulețe interesante. Muzica este de tip milităresc, cu un ritm aproape drăcesc. Sunetele sunt „la obiect”, neavând nici un artificiu. Deși grafica lasă destul de mult de dorit, nu este chiar de aruncat. Și ca să nu fiu rău, aș putea spune despre acest titlu, că, deoarece nu are cerințe foarte mari, este jucabil și pe sistemele „mai slăbuțe”.

Mie, sincer să fiu, mi-a mai plăcut și felul în care sunt exprimate toate caracteristicile soldăteilor (de exemplu, înălțimea lor este exprimată în centimetri, viteza în centimetri/secundă, greutatea în grame). Aș mai putea spune două lucruri pozitive despre Army Men II și anume că: are interfața foarte ușor de manevrat și tutorialul este foarte ușor de priceput (cu o singură condiție: să știi limba engleză).

K'shu

Technical data

Gen:
RTS
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
fax: 01-2316766



SKULL CAPS

Și uite-așa, într-o zi, mi-a picat în mână „Skull Caps”, care zicea că e pus pe strategie și șotii. Instalez jocul pe hard, și ce să vezi. Hm, stați că vă spun eu. Da’, să nu râdeți! „O.K. man”?

Povestiutza spune așa pe limba ei „englească”: „Au fost odată ca niciodată niște chei. Tot ce vroiau ei era pace și pește dar au apărut păroșii. Și ei vroiau pește... dar, pe tot!”. Ei, ce ziceți?

Prima misiune se desfășoară pe o hartă unde sunt reprezentate două țări: insula britanică și insula Irlandei (de Nord și de Sud). Tu te afli cu „Skullies” în Anglia, iar „Hairies” în Irlanda. Tot ce trebuie să faci e să-i pui „la respect” pe băieții răi (hairies). De ce nu mă mir că irlandezii nu vor să facă



pace cu englezii, și-și tot pun bombe unii la alții.

Strategy?

Strategia, dacă vă puteți închipui că există una, este una distractivă, spun cei de la 3DO. În tot jocul nu am întâlnit decât o singură unitate, și adică chelu’, respectiv părosu’, care nu prea diferă între ei. Unul nu are păr (skullies) și e colorat în roșu, iar celălalt e albastru și are păr (hairies).

Această „unică și singulară” unitate poate fi transformată în „ce

vrea mușchii noștri”: muncitor, constructor, soldat sau om de știință. Fiecare îndeplinește câte o singură funcție, care-i și ajunge.

Cel mai deștept e omul de știință, care, studiază și el pe-acolo ce poate. De exemplu, poate studia animalele de pe plaiurile patriei mămă, care sunt „gârlă” în joc: sconeși, șerpi, vaci, pești, vulpi și iepuri. Pe toate le aduci la oamenii de știință, ei le cercetează pe toate părțile, după care inventează câteva mașinării diabolice, cum ar fi: vaca explozivă sau masca de gaze etc...

Mai studiază ei și alte chestii, cum ar fi: ploaia de foc, cutremurul, tunurile, catapultele, șocurile electrice și altele. Cred că toate acestea v-au convins că este o strategie excelentă, deci, vi-l recomand cu o mare fierbințeală.

O notă de încheiere! Cred că titlul a fost creat pentru copii, deși nu am văzut nici o recomandare de felul acesta. Are și manual de utilizare pe CD. Dacă a fost creat pentru adulți, eu aș spune că este recomandat adulților ce se încadrează între vârstele 5-7 ani! Dacă ați ajuns până aici cu cititul, înseamnă că sunteți niște eroi!

K'shu



Technical data

Gen:
Real-Time-Strategy
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
fax: 01-2316766



UPRISING 2

Ca orice firmă care se respectă, și ca orice titlu bun care este lansat pe piață, era mai mult decât obligatoriu ca cei de la 3DO să realizeze *Uprising 2: Lead and Destroy*.

„gestiune” cât și în modul „luptă”. HUD elimină toate informațiile care nu sunt vitale, afișându-le doar pe cele cu adevărat importante, lăsând jucătorul să se concentreze asu-

pra eliminării prezenței inamice. Pe tot parcursul, există așa-numitele „power-up-uri”, acestea fiind niște pachete de unități suplimentare, ce pot fi teleportate pe câmpul de luptă, atâta timp cât există puncte de comandă disponibile.

Concepte de joc

Un concept inedit la *Uprising* a fost introducerea „citadelei”: o clădire de control a bazei de operații și în același timp de apărare, fiind cea mai rezistentă clădire. Un alt set de clădiri a fost creat pentru a putea beneficia de mai multe tipuri de trupe de asalt dar și cu rol de apărare, cum ar fi: infanterie, tancuri ușoare și grele, bombardiere, turele laser, apărare antiaeriană etc... De asemenea, nu a fost uitată



implementarea și îmbunătățirea modului „r&d – research & development”, cu unic scop de a face upgrade la unitățile existente, care, astfel, devin mai rezistente, rapide și distructive.

Modul de abordare al tacticii de atac este diferit pentru fiecare misiune. Astfel, teleportarea infanteriei are rezultate maxime atunci când se dorește distrugerea de clădiri.

Grafica din *Uprising 2* apare cu multe îmbunătățiri față de prima versiune: este mai „fină”, toate texturile și poligoanele fiind foarte bine definite. Această versiune este suportată cu succes de o placă 3D Voodoo 2, ceea ce adaugă mult la nota grafică. Muzica este extraordinar de bine încadrată în acțiune fiind scrisă sub formă de piste audio. Sunetele sunt foarte bine realizate.

În modul multiplayer există trei feluri de abordare: Normal, Racing și Deathmach fiecare cu niște caracteristici inedite, ceea ce face din *Uprising 2* un produs destul de jucat în acest mod.

K'shu

U2 este alcătuit din părți egale de strategie în timp real (RTS) și „3D-shooter”. Pe tot parcursul acestui joc, trebuie să dovedești că ești un bun tactician dar și un foarte bun pilot. Spre deosebire de versiunea anterioară, în *U2* storyline-ul este schimbat radical. Astfel, dacă prima dată luptai pentru libertate (uprising = revoltă), acum lupti pentru supraviețuire, deoarece o rasă de extraterestrii amenință cu eradicarea rasei umane. În *Uprising 2* te alături Grupului de Comandă Aliat și îndeplinești peste 28 de misiuni la bordul tancului de luptă („wraith”). Pământul, pentru a putea răspunde prompt amenințării extraterestre, s-a scindat în trei facțiuni, de unde rezultă o mare varietate de unități de luptă și modalități eficiente de replică. Pentru a fi introdus în atmosferă, există și un tutorial destul de ușor de parcurs și de urmărit. Fundamental, în *Uprising 2* va trebui să te împarți între lupta efectivă și gestionarea resurselor și unităților, ceea ce nu este deloc ușor, o mică eroare ducând inevitabil la ratarea misiunii. De aceea, strategii de la 3DO au creat o interfață (HUD – Head Up Display) foarte ușor de folosit atât în modul



Technical data

Gen:
RTS + 3D Shooter
Producător:
3DO
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
fax: 01-2316766



HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: THE SUCCESSION WARS

Mă întreb, oare câți dintre voi au jucat Heroes of Might & Magic 2? Cred că destul de mulți! De ce oare? Poate pentru faptul că este unul din acele jocuri care nu mor.

Au trecut trei ani de când puternicul Lord Ironfist a murit, lăsând în urma sa doi fii, care și acum se luptă pentru tronul Enrothului. Bineînțeles că și ceilalți regi vecini, nu numai fii lordului Ironfist, doresc să conducă acest regat bogat, prosper și de legendă!

Din acest moment lupta pentru putere începe, și tu, un general strălucit care are prinse la piept mai multe decorații decât fire cărunte, ai posibilitatea de a alege calea binelui sau a răului, ajutând astfel pe unul din fii lordului să rămână stăpânitor absolut.

Fiecare titlu care apare pe piață trebuie să aibă o poveste de început, un story-line care să ne atragă, să ne facă să cumpărăm produsul, după care să mergem acasă și să nu ne mai dezlipim din fața calculatorului.

Se pare că cei de la New World Computing au reușit, ba chiar mai mult de atât, au creat un adevărat mit la baza căruia stau două cuvinte „Might” și „Magic”.



Ei bine, această poveste a lordului Ironfist, a regatului Enrothului și a tuturor personajelor care îl înconjoară îmi este foarte cunoscută. Este o poveste foarte interesantă care s-a continuat de-a lungul anilor, dar într-un mod oarecum interesant și inedit. Astfel, toate aceste personaje: Lordul Ironfist împreună cu moștenitorii lui (Archibald și Roland), Lordul Griphonheart și fiica lui Regina Catherine, Nicolai și mulți alții fac parte dintr-o saga epică numită pe scurt „Might & Magic”. Aceasta stă la baza a două jocuri intitulate astfel. Primul este „Heroes of Might & Magic” (cu trei părți la activ

până la data acestui articol), pe scurt *HOMM*, care este un „turn-based strategy” iar cel de-al doilea este intitulat chiar „Might & Magic” (prescurtat MM - cu șapte episoade până acum) fiind un „role-playing game”, ambele fiind în topurile și sufletele gamerilor din toată lumea, poate datorită chiar acestei povești fantastice și extraordinare totodată.

Și dacă nu „strategy” atunci ce?

HOMM2 este un joc de strategie „turn-based”, adică pe ture. Aceasta înseamnă că pe tura ta poți executa mai multe acțiuni cum ar fi: explorezi ținutul înconjurător (harta), recrutezi eroi și creaturi, te lupti cu monștrii, construiești clădiri în castelul tău, culegi resurse sau cucerești fortărețele adversarului. Pe tura lui, adversarul uman sau computerul, face cam același lucru încercând să te învingă.

HOMM2 a adus multe îmbunătățiri față de versiunea precedentă.

Unul din lucrurile cu adevărat pozitive la *HOMM2* este varietatea mărimii hărților de joc, unele mici, altele extra-largi. Aceasta face ca unele din misiuni să fie la modul „care pe care” (nu ai timp să-ți creezi o forță mare și mai mulți eroi cu care să ataci) sau axate în principal pe partea de strategie și acumulare în timp, de monștri, resurse și eroi pentru a da „lovitura de grație”. De asemenea arena de luptă între eroi este la dimensiuni



mărite, ceea ce crează destul loc pentru o mulțime de creaturi mari cum ar fi: Dragoni, Griffini etc...

Tipurile de orașe sunt definite după tipul de erou care se integrează cel mai bine în „peisaj”: Knight, Barbarian, Sorceress, Wizard, Warlock și Necromancer. Bineînțeles că poți recruta de exemplu și un Knight (Cavaler) într-un Necromancer Castle, dar nu se va comporta la fel de bine în luptă precum un Necromancer!

Se pot adăuga multe alte clădiri care te vor ajuta să-ți aperi castelul ori de câte ori este atacat: turnuri cu săgeți, pod suspendat și chiar un căpitan al gărzii, ce se comportă aproape ca un erou și poate învăța chiar și vrăji de primul nivel.

În fiecare castel există o paletă variată de „animăluțe”, generate fiecare de către un tip specific de clădire, diferite de cele pe care le vei găsi în celelalte fortărețe, de aici creându-se strategii noi și diferite pentru fiecare erou și tip de creatură.

Vrăjile nu mai trebuiesc memorate ca în prima versiune. Acum, toate vrăjile se pot executa datorită unui sistem constituit din puncte care se consumă la executarea unei vrăji. Aceste puncte se pot reînnoi în castel, poposind cu eroul timp de o zi, în interior.

Există două aditii noi în galeria personajelor din joc: Wizard și Necromancer. Aceștia sunt mai mult axați pe puterea magiei decât pe cea de atac și apărare!

Personajele sunt cu mult îmbunătățite, putând dobândi calități secundare cu trei nivele de complexitate: basic, advanced și expert. Unele din aceste abilități sunt cu adevărat folositoare: Eagle Eye – poți învăța din vrăjile pe care oponentul le folosește în luptă, Archery – adaugă între 10-30% la atacul cu arme la distanță, Estates – adaugă bani la fiecare tură etc...

Toate clădirile se construiesc cu resurse, care se pot obține în fiecare tură, dacă minele care le produc sunt sub controlul tău.



Mici tactici de joc

Încercați să obțineți controlul asupra a cât mai multe mine pentru a putea construi mai repede decât adversarul toate clădirile dintr-un oraș. Explorați cât mai mult harta pentru a găsi comori și resurse, dar întotdeauna este bine să aveți și un erou care să stea aproape de castel pentru a-l apăra în cel mai scurt timp posibil.

În momentul când orașele și minele produc destul aur, acumulați puncte de experiență din comori, nu bani. Înaintea fiecărei lupte, cu adversarul sau cu creaturile de pe hartă, salvați!

Nu construiți clădiri inutile la început! De exemplu, nu construiți Marketplace la început, doar dacă vi se cere pentru a construi un alt tip de clădire ce produce ființe. Dacă se poate, să aveți cât mai multe clădiri care „produc” creaturi, până la sfârșitul primei săptămâni.

Concluzii micutze-micutze de tot

Am un prieten care de la momentul apariției HOMM2 a jucat

în continuu, zi de zi, acest joc, timp de șase luni. Eu nu am reușit să-l bat „recordul” nici în ziua de astăzi, și credeți-mă că m-am străduit!

La partea de grafică s-a lucrat cel mai mult, producătorii aducând-o la un nivel cu adevărat extraordinar. Grafica este SVGA și de bună calitate. De exemplu, în luptă, toate vrăjile din joc au o reprezentare grafică diferită una față de cealaltă, și, dacă o creatură moare, nu mai dispăre ci rămâne la pământ până se termină totul.

Combinația de sunet bun și muzică de tip medieval este o adevărată inovație la vremea ei.

Partea de multiplayer este foarte bine concepută, fiind unul din produsele jucate destul de mult în multiplayer, la vremea lui.

Dacă relatăm totul la proaspătul apărut HOMM3 (luna martie a.c.), nu cred că ni se va mai părea un joc extraordinar, dar să încercăm să vedem totul prin perspectiva gamerului de acum câțiva ani, când HOMM2 a fost un adevărat hit!

K'shu

Technical data

Gen:
Turn-Based Strategy
Producător:
New World Computing
Distribuitor:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
fax: 01-2316766





ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™

Dacă tot i-am dat noi cu tenisu' ăsta la rubrica de PlayStation, hai să nu ne dezmințim și să continuăm tot cu sportul alb.

Mulți dintre noi, fanii tenisului, și nu numai, o cunoaștem din transmisiunile sportive ale televiziunilor pe tânăra Anna Kournikova, simpatica jucătoare de tenis de origine rusă. Mulți dintre aceștia, mai ales băieții, se vor bucura foarte tare să audă că cei de la **Namco** au produs și lansat un simulator de tenis care are în centru figura celebrei tenismene. Ce șansă ne-a lovit! Vom juca o partidă amicală cu frumoasa tenismenă. Bucuria este imensă!

Dar și de scurtă durată. Pentru că tot elanul ne este tăiat de către creatorii jocului. În momentul în care veți face cunoștință cu grafica, vă veți

de micuțe, mișcările acestora sunt destul de caraghioase. Putem însă privi și partea frumoasă a lucrurilor. Vom avea parte de o distracție pe cinste.

Personajele și arenele

Pe cât de caraghioasă este grafica din *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*, pe atât de captivant este gameplay-ul. Așadar dezamăgiți nu vom fi. Sau nu de tot!

Personajele sunt în număr de 20 și pot fi de ambele sexe. Câte zece din fiecare, ca să nu zicem că nu e egalitate.

Aceste personaje au chipuri destul de simpatice, chiar dacă par decupați dintr-o revistă cu benzi desenate. Arenele sunt pe măsură. Păi, cine mai are ocazia să joace tenis din Hong Kong până-n Paris, pe poduri, pe autostrăzi sau în parcuri, printre mașini sau biciclete? În concluzie putem opta pentru una dintre cele 14 arene de tenis.

Modurile pe care cei de la **Namco** ni le-au pus la dispoziție acoperă o gamă largă de preferințe.

da seama că puteți juca și cu Madeline Allbright și habar nu aveți. Puteți chiar să credeți că e frumoasă. Toate acestea din cauza graficii, care se situează pe undeva prin zona epocii Spectrum. Personajele sunt extrem





Se poate juca în modul exhibition, în care este vorba despre simple meciuri care la rândul lor pot fi single sau double. Locurile rămase vacante în acest caz, vor fi ocupate de către AI, care se descurcă destul de bine.

Mai există și tournament, care se poate desfășura într-una dintre cele patru arene consacrate (Marea Britanie, Franța, Statele Unite sau Australia), sau pur și simplu în stradă, caz în care vei avea ocazia unică de a juca tenis în templul din Asaksa, pe podul din Osaka, sau în Times Square. Modul următor se numește Smash Blast și poate fi jucat doar de către doi sau patru gamera.

Cu mâna pe rachetă

Am lăsat la urmă varianta practică, deoarece acesta este cel mai important. În primul rând vei învăța cum se execută corect servele. Lucru care nu este deloc simplu. Vei arunca în sus mingea, după care o vei lovi. Dar trebuie să alegi momentul oportun, astfel încât să nu lovești nici prea tare, nici prea încet, nici prea sus, nici prea jos. Poți imprima un anumit efect mingii, prin folosirea unor taste.

De asemenea, te vei familiariza cu toate loviturile pe care le poți folosi în meciuri. Loburi, revere, back-hand-uri și alte lovituri pe care nu le cunoaște unul nepregătit în ale tenisului. Tot pentru antrenament, se poate opta pentru o partidă de tenis la perete, fără adversar. Astfel, antrenat și încălzit, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să cucerești toate titlurile posibile. În scurt timp vei fi number one.

Despre aspectul grafic pe care cei de la Namco l-au ales pentru

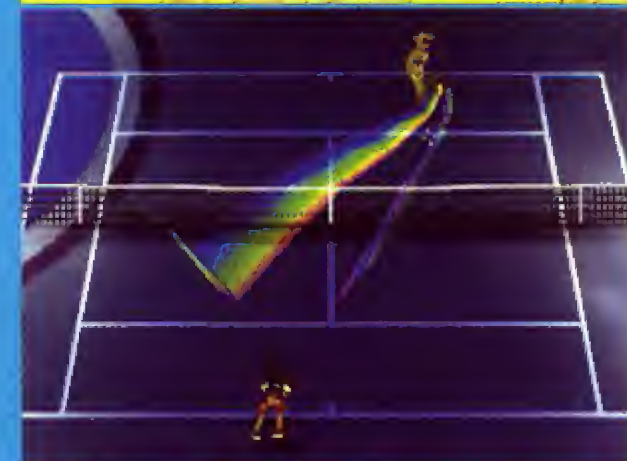
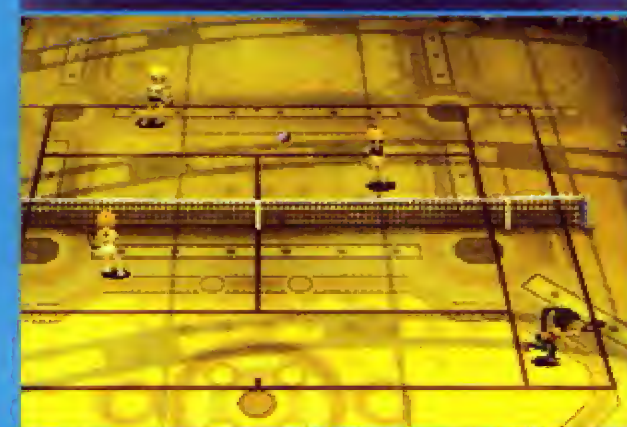
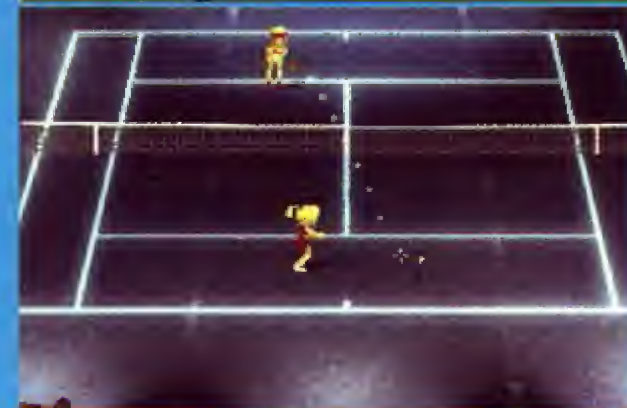
Anna Kournikova's Smash Court Tennis se poate spune că, în ciuda faptului că pare puțin cam demodat pentru vremurile acestea, reprezintă o schimbare. Alegerea lor este una care pune accentul pe aspectul comic, și, trebuie să recunoaștem că este în oarecare măsură originală. Deși nu vom avea parte de calitate din acest punct de vedere, cu siguranță vom avea parte de distracție.

Și dacă am amintit despre aspectul grafic, am fi nedrepti dacă nu am amintim filmul de introducere, care cum era de așteptat are în centrul lui figura tinerei tenismene, și este constituit din secvențe din meciurile acesteia. Vom vedea unele dintre cele mai reușite lovituri ale acesteia, pe care apoi, le vom putea încerca pe parcursul jocului.

Nu puteam să nu mă leg puțin și de sunete, pentru că am o mare nemulțumire cu privire la acest aspect, și anume muzica, care este de-a dreptul plictisitoare. Bine că măcar în timpul partidei aceasta se oprește, oferindu-ne ocazia de a asculta zgomotul rachetelor și al mingii, care sunt foarte bine realizate, nimic de zis.

Așadar, dacă doriți să jucați o partidă de tenis și în același timp să vă distrați copios, nu ezitați să puneți mânuțele pe *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Nu aveți nimic de pierdut! Iar dacă nu sunteți un fan al genului sau preferați alte producții cu un aspect grafic mult mai serios, măcar de curiozitate sau pentru palmaresul vostru, nu ratați titlul celor de la Namco. Pe poziții și serviți cu forță!

Dr. Pepper



Producător: Namco
Distribuitor: Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

SB Live! și Live!Ware 2.0

Cea mai recentă placă de sunet produsă de cei de la Creative Technologies începe să-și dezvăluie adevăratul potențial ...

Primul meu contact cu plăcile de sunet SB Live! și SB Live! Value a fost de natură să mă pună pe gânduri. Sincer, mai ales SB Live! Value mi-a atras atenția, prin mulțimea de funcții pe care le oferă la un raport calitate/preț care momentan sfidează orice concurență. Fapt pentru care, contrar obiceiurilor mele de adversar convins al mai vechilor AWE-uri de la Creative, am început să monitorizez site-urile importante de useri de SB Live! și SB Live! Value, simțind că aș avea multe amănunte importante de aflat despre cele două noi plăci. Ceea ce s-a și întâmplat.

Am aflat un amănunt pe care Creative nu a pus inițial accentul, probabil deoarece nu erau încă decise asupra viitorului SB Live! și a strategiei de management a produsului pe care să o adopte. Dacă inițial imaginea structurii Live! și Live! Value era una statică, iată că firma producătoare a decis să rupă gura pieței de plăci de sunet și să folosească în sfârșit marele avantaj oferit de procesorul EMU10K1, care este inima celor două plăci de sunet. Acest mare avantaj este arhitectura deschisă a procesorului EMU10K1.

Ce înseamnă această arhitectură

deschisă? Nimic mai ușor de înțeles și utilizat. EMU10K1 oferă suport hardware pentru aproape orice operațiune de procesare audio, pe măsură ce se dezvoltă software-ul necesar. Adică, îți cumperi placa, deja plină de funcții și efecte, și pe măsura apariției acestora, instalezi driverele cele mai noi, care adaugă noi posibilități de procesare audio. Cum ar fi efecte noi, sau aceleași efecte cu mai mulți parametri și o calitate audio mai bună. Iar pentru jocuri, arhitectura deschisă înseamnă posibilitatea îmbunătățirii și dezvoltării API-ului EAX, a cărui sarcină este de a folosi cât mai bine procesorul EMU10K1 pentru redarea audio tridimensională a surselor de sunet, dar și a caracteristicilor acustice ale mediului.

Live!Ware 2.0

Acesta este numele proaspătului apărut pachet de drivere și programe utilitare, pe care Creative Technologies l-au pus la dispoziția utilizatorilor SB Live! și SB Live! Value. Înainte de apariția acestui pachet, un altul a făcut pași timizi spre utilizarea arhitecturii deschise a procesorului EMU10K1, adăugând încă un efect – un *Frequency Shifter* – și posibilitatea controlului din mixerul soft a balansului Front/Rear pe cele două ieșiri stereo ale plăcilor Live!. Iată însă că Live!Ware 2.0 vine în forță, aducând multe lucruri noi utilizatorilor, fie ei gameri, muzicieni sau melomani. Sau toate acestea la un loc.

Reverberație

Aș menționa pentru început îmbunătățirile majore aduse efectului poate cel mai folosit în conturarea unui mediu acustic, și mă refer aici la reverb. După lejera instalare a pachetului Live!Ware 2.0, primul loc în care m-am dus a fost panelul de parametri ai reverbului. Și mi-am deschis larg ochii a uimire. În viața mea nu mai



Controlul funcțiilor plăcilor Live! este simplificat de noua interfață grafică a mixerului și surround-ului.

văzusem atâția parametri de reglaj pentru acest efect – peste 20. Acum, reverbul sună profesional, mult mai natural și mai cald decât în versiunea anterioară. Pentru gameri, toate aceste lucruri sunt relevante în măsura în care reverbul este unul din elementele de bază ale API-ului EAX (care înseamnă Environmental Audio eXtension, nu?), iar existența mai multor parametri de control ai acestuia nu face decât să mărească realismul și să încingă feeling-ul pe care acest efect le va aduce în jocuri, prin uneltele de prelucrare a sunetului oferite producătorilor.

EAX 2.0

Încă de dinainte de Live!Ware 2.0, drivere noi aduseseră numărul de surse audio ce pot fi simultan procesate tridimensional în jocuri la 32. Care sunt toate hardware, spre deosebire de A3D 2.0 de la Aureal Semiconductors, care oferă 16 voci hardware și 16 software. Sub acest aspect SB Live! și Live! Value sunt plăci mai rapide decât cele bazate pe procesorul Vortex 2. În plus, Live!Ware 2.0 aduce o certă îmbunătățire a procesării tridimen-



O parte din parametrii noului reverb al SB Live! și SB Live! Value, venit cu setul de drivere Live!Ware 2.0

sionale a sunetului, implementarea HRTF fiind net superioară celei anterioare a EAX 1.0. Mai mult, EAX 2.0 aduce și distincția pozițiilor sus/jos ale sunetului, relativ la auditor. Toate aceste îmbunătățiri clare m-au ajutat spre exemplu să descopăr Cornul Quintus-ilor în nivelul trei al jocului "Thief - The Dark Project", bazându-mă exclusiv pe auz!

Iar dacă toate acestea nu erau de ajuns, EAX 2.0, API-ul pogorât asupra EMU10K1-urilor din LiveWare 2.0, aduce încă două funcții audio 3D. Prima dintre acestea, ocluzia, face ca undele acustice provenite de la diverse surse din joc să aibă un comportament ce depinde de materialul zidurilor și de grosimea acestora, ținându-se cont de acești factori la redarea sunetului provenit din incinte alăturate. A doua funcție, obstrucția, face sesizabilă interpușterea unui obstacol între noi și sursa de sunet, atunci când, virtual, ne aflăm în aceeași incintă.

Ar fi de discutat dacă, pe lângă toate aceste funcții de procesare audio 3D, SB Live! și Live! Value oferă suport pentru reflexiile secundare (despre care am vorbit în articolul din numărul trecut dedicat API-ului A3D 2.0). Mi-am pus această întrebare deoarece Creative nu au pus accentul pe acest aspect în prezentarea API-ului EAX. Explicația acestei omisiuni poate fi găsită în faptul că existența reflexiilor secundare este fizic, la modul cel mai intim, o componentă a reverberației, așa cum este aceasta concepută și implementată în standardul EAX. Fapt pentru care nu s-a considerat probabil necesar a se puncta acest aspect, considerat firesc, spre deosebire de Aureal, unde această chestiune a constituit unul din elementele cheie ale API-ului A3D 2.0. Am verificat practic

existența în EAX a reflexiilor secundare cu ajutorul jocurilor "Thief - The Dark Project" și "Unreal". Am constatat apariția iluziilor acustice de care vorbeam în articolul din numărul trecut dedicat API-ului A3D 2.0, precum și „curgerea” undelor sonore prin tuneluri. Locul în care se poate sesiza foarte pregnant acest aspect este cavoul familiei Marad, în nivelul trei din „Thief - The Dark Project”, unde auzeam sunetul emis de Cornul Quintus-ilor venind numai dinspre ușa cavoului, singurul loc de legătură cu restul complexului tombal subteran. Remarcabil.

Aș mai avea de adăugat numai câteva cuvinte despre acest EAX 2.0, venit cu driverele cele noi ale împăratului - LiveWare 2.0. Acest EAX 2.0 este o realizare extraordinară în domeniul procesării audio 3D, dar este necesar ca și jocurile să fie pregătite pentru a-l folosi. De aceea, este de dorit ca, în cazul în care producătorii jocului au considerat necesar, să vă procurați patch-urile cele mai noi, în special dacă se menționează în mod expres că oferă suport pentru EAX sau EAX 2.0. Este o diferență foarte mare între modul în care „se aude” un joc cu o implementare EAX bună, și unul realizat neglijent pe această parte. Până la acest moment, cea mai reușită implementare EAX 2.0 mi s-a părut cea oferită de demo-ul „Half Life: Uplink”, pe care l-ați putut găsi pe CD-ul venit cu numărul 4/99 al revistei noastre. După testarea cu „Half Life: Uplink”, senzația mea este că un joc bine realizat pentru EAX este mai plăcut la ureche decât unul realizat pentru A3D. Din fericire, cei mai mulți producători au tendința de a realiza implementări pentru ambele standarde, ce pot fi selectate opțional.



Creative SB Live! Value, cea mai convenabilă placă de sunet de uz general a momentului.

De gustibus

Spun „din fericire” dintr-un motiv foarte simplu. Fiecare din cele două API-uri, EAX și A3D aduce ceva interesant. A3D 2.0 este excepțional la poziționarea surselor de sunet, și recomandabil gamerilor maniaci, pentru care exactitatea în poziționarea sunetului este capitală. În plus, calitatea audio a plăcilor de sunet dotate cu procesoare Aureal Vortex este suficient de bună pentru audiția de mp3-uri. În schimb, EAX 2.0 oferă un realism deosebit al sunetului din jocuri și o calitate audio a modelării mediilor acustice care mărește emoția jucătorului. Chiar dacă nu la fel de bună sub aspect psihoacustic ca la A3D 2.0, poziționarea surselor de sunet este corectă, foarte rar lăsând loc pentru erori de detectare auditivă a poziției inamicilor. Cât despre calitatea audiției muzicale (fie că este vorba de CD-uri audio conectate digital la placa de sunet sau de fișiere mp3), SB Live! în versiunea Value este cea mai bună placă de sunet sub 100 USD din lume, la momentul actual.

Cât despre numărul de surse de sunet ce pot fi procesate hardware simultan, mă întreb cât de relevant este dacă acestea sunt în număr de 32 (ca la SB Live! cu EAX 2.0) sau 16 (ca la Aureal Vortex 2, cu care se poate ajunge la 32 de surse, dar din acestea 16 procesate software). Spun aceasta având în vedere faptul că mai mult de 16 entități producătoare de sunet ar consuma oricum resursele CPU-ului pe partea de grafică și AI, mai ales dacă sunt aflate în mișcare. Diferența între 16 și 32 surse de sunet procesate hardware va deveni sesizabilă odată cu creșterea puterii de calcul a sistemelor pe care le folosiți pentru jocuri. Atunci, însă, și cele 16 surse



LiveWare 2.0 aduce îmbunătățiri și utilitarului Creative PlayCenter, care acum poate rula și fișiere mp3. Decodorul mp3 este de o calitate excelentă, cel puțin egală cu cea oferită de celebrul WinAmp.



Half Life: Uplink, un joc în care cu siguranță veți remarca realismul reverberațiilor și thrill-ul pe care îl induce jucătorului.

nerăbdător ce ne va oferi SB Live! cu aceste noi drivere, având în vedere că specialiștii de la Creative afirmă că EAX 2.0 utilizează numai jumătate din capacitățile procesorului EMU10K1, inima SB Live!. Ori, pentru trecerea la un posibil A3D 3.0, va trebui să cumpărați încă o posibilă viitoare placă de sunet de la Aureal. Ceea ce ar putea fi o idee bună, dacă Creative ar aduce în EAX 3.0 numai îmbunătățiri cantitative, de genul măririi numărului de voci procesate simultan, lucru discutabil despre care am pomenit mai sus. Însă, la data scrierii acestui articol, nu știm exact ce va aduce nou EAX 3.0. Să sperăm că noutățile vor fi calitative.

La final, opțiunea pentru EAX 2.0 sau A3D 2.0 rămâne în seama voastră, a cititorilor. Căroră ne străduim să le oferim informația necesară pentru a putea alege în cunoștință de cauză aceea dintre plăcile de sunet care vi se pare mai potrivită gustului și necesităților voastre.

Mai am o singură chestiune să vă aduc la cunoștință. Doresc să semnalizez apariția de curând a unui update pentru LiveWare 2.0. Deși acest update este numit LiveWare 2.1, nu este nimic altceva decât un patch care repară câteva din bug-urile pe care LiveWare 2.0 le-a dovedit pe anumite sisteme (totuși, la mine funcționează impecabil de peste 3 luni).

Marius Ghinea

procesate software de Vortex vor putea completa un total de 32, la o viteză crescută. Mă rog, aici este de discutat ...

Pe de altă parte, poziționarea pe verticală a surselor de sunet este mai convingătoare cu A3D 2.0 decât cu EAX 2.0, ceea ce recomandă plăcile de la Aureal pentru jocurile de luptă aeriană. În plus, există la momentul actual mai multe jocuri cu implementare A3D de calitate decât cele bine puse la punct pentru EAX. Bineînțeles, acest raport se poate schimba oricând, mai ales că Microsoft a anunțat oficial că va oferi suport pentru EAX în următoarele versiuni

de DirectX, lucru extrem de important pentru generalizarea rapidă a acestui standard.

Un alt aspect de care mai trebuie ținut cont atunci când comparăm SB Live! cu plăcile de la Aureal este cel al upgrade-ului. Dacă pentru a beneficia de avantajele trecerii de la A3D 1.0 la A3D 2.0 este necesară achiziționarea unei componente hardware, adică placa de sunet, cu cheltuielile aferente, trecerea de la EAX 1.0 la EAX 2.0 se face fără nici o cheltuială, prin simpla instalare a noilor drivere. Și se pare că Creative nu se vor opri aici, fiind în pregătire un nou set de drivere, pentru EAX 3.0. Mă întreb

Cambridge Soundworks FPS 2000

Există două motive pentru care aș afirma că SB Live! este „viu”. Primul ar fi acela deja evident că Live!-urile evoluează precum un organism viu, pe baza driverelor în continuă dezvoltare. Al doilea aspect este mai puțin metaforic și se referă efectiv la senzația de „Live!”, adică de „pe viu” pe care o simți la folosirea SB Live! cu noul sistem digital de boxe produs de Cambridge Soundworks pentru Creative. Este vorba despre pachetul FPS 2000 (titlu de distopie economică, nu?, în realitate, FPS înseamnă în acest caz Four Point Surround), alcătuit din patru sateliți și un subwoofer. Acesta din urmă, deosebit ca performanțe audio, este realizat în noul design *Class H* și oferă o putere de 25 W

RMS. Tot în carcasa subwoofer-ului se află și amplificatorul pentru cei patru sateliți, care oferă la rândul său 7 W RMS x 4. Se poate spune că, pentru un sistem audio dedicat desktop-urilor, FPS 2000 oferă suficientă putere pentru o audiere de calitate. De fapt, odată venit la test, sistemul FPS 2000 a fost utilizat cu multă plăcere în redacție, atât pentru vizionarea de filme folosind un PC-DVD, cât și pentru jocuri. Aceasta pentru că la SB Live! (numai cel cu ieșirea digitală, nu și versiunea Value) se poate conecta FPS 2000 prin ieșirea digitală DIN aflată pe daughterboard-ul digital al respectivei plăci de sunet. De aici rezultă nu numai o excelentă calitate a redării muzicii sau a sunetului jocurilor, dar și posibi-

litatea de avea Dolby Surround la vizionarea de pe DVD a filmelor. La modul practic, SB Live! transformă semnalul audio digital codat în standard AC-3, specific DVD-urilor, în semnal de tip CMSS (Creative Multi-Speaker Surround - format proprietar al Creative). Adică, transformă un semnal audio codat pe cinci canale (pentru cinci boxe) în semnal pentru cele patru boxe ce pot fi conectate la ieșirile SB Live! și Live! Value. Totuși, este de menționat că semnalul pe boxele de spate este mono. De fapt, în redacție nici nu ne-am dat seama că semnalul pe spate nu este stereo. Mașinile care treceau pe lângă noi se auzau perfect venind din spate, explozii, împușcături sau strigăte ne

înconjurau la modul cel mai real, cel mai viu. Foarte pregnantă a devenit această senzație în momentul în care, în fața unui numeros auditoriu, într-o sală spațioasă, un personaj a ținut un discurs. Se auzeau perfect în toate părțile reverberațiile sălii, iar în momentul în care sala a izbucnit în aplauze, le-am auzit distinct în spatele nostru – poziția noastră virtuală era chiar în fața vorbitorului. O experiență cu adevărat extraordinară. Am fost foarte mirați să aflăm ulterior că semnalul pe spate era mono. Deci, la modul cel mai serios, cu un SB Live! și FPS 2000 se poate obține un surround foarte realist, la calitate audio digitală, la un preț cu mult sub cel al unui sistem dedicat de tip Home Theater, cu decodor AC-3. Trebuie doar setată ieșirea SB Live! pe CMSS (numit de altfel și *Movie Mode*). Și, bineînțeles, folosit și un PC-DVD.

Iar despre utilizarea FPS 2000 în jocuri, cred că nu este necesar să accentuez foloasele unui sunet curat, clar, dinamic, care permite buna localizare în spațiu a surselor de sunet. Remarc excelenta calitate a subwoofer-ului, care, deși puternic solicitat, nu a intrat niciodată

în rezonanță cu frecvențele redade – construcția carcasei acestuia fiind solidă, dar și de o concepție menită a evita vibrațiile audibile. De aceea, cu FPS 2000 m-am putut delecta cu explozii puternice și focuri de armă mușcătoare, la cel mai înalt nivel al fidelității audio.

Marius Ghinea

E-mail: ghinea@chip.ro



Ofertant Creative
SB Live!, Creative
SB Live! Value și
FPS 2000: Flamingo
Computers
Tel.: 01/2226336

RACE 64 SHOCK

NINTENDO® 64

TRILOGY 64

Ubi Soft Romania
Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69, Tel/Fax: 231.67.66
E-mail: sserban@ubisoft.ro
<http://www.guillemot.com>

**ACCESORII
P C & CONSOLE**

RACE STATION SHOCK 2™

PlayStation™

Analog Station SHOCK 2

PUMP ACTION GUN

RACE 32/64 COMPACT

RACE LEADER FORCE FEEDBACK

JET LEADER 3D DIGITAL

T-LEADER 3D

PC

PC

LIVRARI IN TOATA TARA PRIN POSTA RAPIDA IN 24 ORE!

Mari compozitori... pentru copii

Un pachet voluminos adresat copiilor cuprinde pe CD-urile sale, viețile a 9 compozitori

De la Zane Publishing ne vine un ditamai pachetul de trei CD-uri, fiecare dintre acestea dedicate a câte trei compozitori, pentru un total de 9 celebre nume ale muzicii simfonice. Privind cu atenție cutia pe care scrie „Great Composers for Children”, am observat o mică inscripțiune care zicea „Ages 6 to 12” (pentru vârste între 6 și 12 ani). Carevasăzică, mi-am spus, uite că există cineva care dă atenție copiilor, oferindu-le informație despre lucruri care ar putea părea prea serioase, dacă judecăm după ceea ce vedem când deschidem televizoarele sau pur și simplu vorbim la întâmplare cu membrii generațiilor subcuantice de după inflamația din '89.

Pachetul „Great Composers for Children” este foarte interesant deoarece ne permite nouă, dar în special copiilor, să pătrundem în amănunte mai puțin cunoscute și foarte simpatice despre viața unora

dintre cei mai mari compozitori care au făcut muzică simfonică. Pentru aceia dintre voi care au firi mai sensibile, veți fi foarte interesați de aspectele poetice și puțin anecdotice din viețile acestor muzicieni, în special pentru că pachetul „Great Composers for Children” dă o mare atenție copilăriei acestora. Pozele care ilustrează cele spuse în „Great Composers for Children” sunt foarte drăguțe și interesante, și cred că vă vor oferi acele informații care ajută la completarea tabloului vieții și timpului în care au trăit și compus compozitorii a le căror vieți sunt prezentate în acest pachet multimedia.

Cutia în care vine pachetul „Great Composers for Children” este de asemenea foarte atractivă, fiind acoperită cu poze frumos colorate, care vor place cu siguranță copiilor, dealtfel multe poze sunt cu scene din copilăria compozitorilor, cum ar fi Mozart. Mai sunt pe cutie și multe explicații pline de informație



interesantă, care vă vor oferi indicații despre ce este înăuntrul pachetului „Great Composers for Children”. Chiar cum este făcută cutia de carton a pachetului este ca o copertă de la o carte care poate fi dată la o parte în așa fel să poți citi ce este scris înăuntru pentru a avea mai multă informație din care putem afla mai multe lucruri interesante.

În acest pachet vom pătrunde dincolo de cortină și dincolo de scenă în lumea unora dintre cei mai mari compozitori ai lumii. Dacă vom asculta cu atenție, vom auzi cea mai largă plajă de emoții exprimate în partituri muzicale dramatice. O să aflați cum evenimentele din copilăria acestora sunt ogindite în muzica lor. De la încântarea lui Rachmaninov în fața clopotelor de biserică care bat până la Mozart care era foarte interesat de clavier, veți vedea cum fascinațiile din copilăria acestor băieți au imers în stilurile lor muzicale variate.

I want to tell you something, vă spune bătrânul Mourning Ghost, știți că Beethoven considera uneori repetiția muzicală ca fiind o pedeapsă? Sau că a avut un tată rău care îl exploata? Dacă nu știți, o să aflați din pachetul „Great Composers for Children”, din care și eu am aflat o mulțime de noțiuni pe care nu le cunoșteam, și care ne arată cum Beethoven și ceilalți talentați artiști au doborât obstacole foarte mari și au perseverat ca să aducă bucuria și magia muzicii la generații nenumărate.





Bach, Schuman & Rackhmaninov

Care compozitor și-a legat unul dintre degete ca să-și îmbunătățească cântatul la pian, ceea ce a rezultat într-un defect permanent?

Imaginați-vă un băiat de 15 ani care străbate merge pe jos 200 de mile ca să ajungă la o audiție. Sau un tânăr rus forțat să-și părăsească țara de baștină deoarece este alungat de revoluția bolșevică? Ascultați drame care vă vor inspira, momente personale, și termeni muzicali practici, deasemenea! Descoperiți ce înseamnă o fugă și scopul unui clavier. Găsiți care compoziții au fost mai mult influențate de poezie și de natură, și mai multe alte lucruri de aflat în aceste excitante biografii muzicale.

Pe acest CD se află 48 de minute de prezentare multimedia și 370 de ilustrații.

Mozart, Mendelsohn & Dvorjak

Care copil prodigios avea o săracă gestiune a banilor și de aceea a rămas fără nici un penny?

Aflați care compozitor a scris una din cele mai populare și mai ușor de recunoscut melodii din lume, care include uvertura din „A Midsummer Night's Dream”. Învățați ce înseamnă un minuet și ascultați cum Mozart și-a compus primul său minuet la vârsta delicată de cinci ani. Ascultați povestea lui Dvorjak, compozitor pentru omul comun și vocea poporului său, și descoperiți coincidența spiridușă din jurul datei morții sale.



De la recviem la muzică folk, veți explora influențele și impacturile acestor maeștri ai muzicii, într-o prezentare pe acest CD de 45 de minute și cu 400 de ilustrații.

Beethoven, Grieg & Hanson

Care compozitor nu i-a plăcut școala și încerca să întârzie la ore ca să fie dat afară din clasă?

Este greu de greu de imaginat că Beethoven putea fi inspirat de ceva atât de simplu de ca enervarea sa când pierdea un bănuț pe podea. Dar... acesta este omul care a scris Simfonia a 9-a după pierderea totală a auzului! Aflați mai multe despre acest om uimitor și alte două mari

talente. Descoperiți de ce Hanson a fost numit „Music Man USA”. Ascultați cum compozitorul norvegian Grieg a aranjat pe muzică un poem al lui Hans Christian Andersen. Cât de diferiți ar părea ca stil, veți vedea cum acești muzicieni împărtășesc același dar pentru muzică, pe parcursul a 50 de minute de prezentare, ilustrate cu 360 de imagini.

Mie acest pachet multimedia mi s-a părut foarte interesant și îl recomand copiilor, care vor considera plăcut și educativ modul interactiv, ilustrat cu muzică și imagini în care ne sunt prezentați compozitori foarte importanți pentru istoria muzicii.

Mourning Ghost



Distribuitor:
MultiNet
Tel: 062-222201
Fax: 062-220729



Vreau să vă mulțumesc tuturor pentru scrisorile pe care ni le-ați trimis. Sunt interesante, sunt pline de laude, sunt și critice (dar mai puține), dar ceea ce contează cu adevărat este că sunt multe. Acest lucru ne demonstrează că avem cititori mulți, de toate vârstele sau, mă rog, de aproape toate vârstele și din toate colțurile țării. Pentru noi acest lucru contează cel mai mult și nu putem decât să sperăm că și în continuare, în ciuda tuturor piedicilor, ne veți scrie.

Ca de obicei o să-mi cer scuze pentru faptul că nu voi putea răspunde la toate scrisorile, deoarece spațiul alocat acestei rubrici este insuficient. Vă asigur că scrisorile voastre sunt citite cu atenție și că sfaturile voastre sunt luate în considerare.

Lefter Răzvan, Vaslui

Salut!

Sunt Răzvan și vă scriu pentru prima oară. **[O să sar peste o bucată bună de scrisoare, ca să ocup cât mai puțin loc]**. Aș vrea să-l întreb pe Claude despre articolul Rave eJay. Aș vrea să știu dacă și Hip-Hop eJay este la fel de bun ca și Rave eJay-ul și, poate, Claude va scrie și un articol despre Hip-Hop eJay.

Îmi pare rău că nu am pe cine provoca la un Fifa 99, pentru că văd că nu se află în topurile voastre.

Cu stimă, Răzvan Lefter

Dragă Răzvan,

Despre Hip-Hop eJay pot să-ți spun că are o interfață asemănătoare cu cea a Rave eJay-ului și că modul de lucru cu cele două programe este asemănător. Dacă este mai bun sau nu, depinde de

gusturile muzicale ale fiecăruia. Personal prefer Hip-Hop-ul. O variantă de mijloc ar fi reprezentată de Dance eJay. Toate aceste programe vor putea fi găsite în curând și pe la noi. În momentul în care vom afla ofertantul, vă vom anunța pe toți cei interesați de aceste soft-uri.

Cât despre Fifa 99, Răzvan, ai nimerit cum nu se putea mai bine. Păi dacă ai ști tu ce meciuri se încing în redacția noastră, la care participăm cu toții. Dacă ai vreodată drum pe la Brașov, ești invitatul meu la câteva meciuri în patru.

Până atunci, numai bine!

**Paraschiv Eugen Vlad, sat
Cuza Vodă**

Hi there fellows!

Vă scrie din nou, de undeva din sudul Moldovei, un simplu gamer

pe nume Vlad. **[Iarăși o să „cenzurez” o porțiune din scrisoare]** Larei G. din București, aș vrea să-i dau un răspuns:

Dragă Lara, doresc să-ți spun numai atât: „Nu ne băga pe toți în aceeași oală! OK?” Deși sunt mulți gameri băieți, plini de aere, ca să nu spunem gaze, pot să te asigur că nu toți suntem așa, poate că suntem mai puțini (noi, ceilalți), dar, totuși existăm.

Știu că fetele sunt discriminate în acest domeniu, și, de aceea, doresc să felicit Level team pentru publicarea scrisorii ei. **[inițiativa i-a aparținut lui Wild Snake]**.

Revenind la oile noastre aș vrea să vă sugerez câte ceva:

1. V-aș ruga, dacă se poate, să încercați să puneți prețurile, cam cât ar costa jocurile, să avem și noi o idee.

2. Am o dilemă: ce să fac, să-mi schimb placa de sunet sau să-mi „angajez” un accelerator 3D?

Cu prietenie Eugen-Vlad

P.S. I almost forgot, Wild Snake, I see you deserve your name. The thing with: „Trust in meeee, just in meee, close your eyes, and trust in meee”, it was cool man, really cool. Carry on!

Dragă Eugen,

Am publicat scrisoarea ta deoarece atinge un subiect abordat de majoritatea scrisorilor pe care le-am primit. Păreri pro și contra, eventuale nemulțumiri, sunt mai puțin importante. Ceea ce am eu de spus cu privire la acest subiect este destul de simplu: băieți sau fete, toți sun-

tem gameri și nu cred că trebuie să ne mai atacăm unii pe alții.

Despre prețuri, tot ceea ce pot spune este că pe lângă faptul că suntem în România și prețurile sunt foarte instabile, de obicei, la jocurile de calculator, prețurile, chiar și în USD, se schimbă foarte repede. Astfel am risca să prezentăm în revista noastră prețuri care nu mai sunt de actualitate. Sper că m-ai înțeles.

În ceea ce privește placa de sunet, personal aș renunța la înnoirea ei pentru un accelerator grafic.

Prietenul meu Wild Snake s-a dat peste cap de bucurie că cineva a făcut legătura între replica din Cartea Junglei și numele său.

See you!

Amariei Florin Alin, Moinești

Nu o să-ți mai public scrisoarea ci doar o să-ți răspund foarte pe scurt. Nu există o dată anume la care apare revista noastră, dar în general ea poate fi găsită în jurul datei de 25 a fiecărei luni. Despre jocurile pe care vrei să le procuri, există mari șanse ca ele să se găsească la unul dintre cei doi mari distribuitori din România: Ubi Soft și Best Computers. Despre plăcile grafice 3D, cu 80-90 de USD poți face o achiziție bunicică.

Așteptăm alte scrisori de la tine

Scrisoarea lunii, mai precis cărțulia lunii

G@m-R-X pentru Level Book

Mi-ar fi imposibil să reproduc toată această capodoperă care ne-a amuzat pe toți, pentru că ar ocupa jumătate din revistă. O să vă spun doar că „scrisoarea” are mai multe capitole, că în ea se găsesc câteva sugestii de care o să ținem seama, și că ea are următorul mod de utilizare:

Se deschide pagină cu pagină, după ce cititorul a consumat 10 beri (nu Schloesgold) sau 2 sticle de lichior sau una de vodka, pentru a înțelege materialul mai bine. A nu se administra persoanelor bolnave de inimă, sau celor cărora le lipsește simțul umorului, negru sau alb.

Ceea ce contează cel mai mult este că prietenul nostru ne-a promis continuarea, pe care o așteptăm cu nerăbdare.

We wait part ??

Pentru „Bolnavul de Levelmanie”

Îmi pare nespun de rău că nu am găsit și plicul scrisorii tale, dar oricum, tu trebuie să trimiți prin poștă CD-ul crăpat, și vei primi altul în schimb. Nu fi supărat. Asta este Poșta Română. Ne mai auzim (sau citim).

Mihnea Gheroghiu – Pitești

He-he! Am primit review-ul tău la Knights and Merchants și este destul de bun, cu o mică modificare dacă îmi permiți. Jocul este produs și distribuit de I-Magic și nu de Sierra. În ceea ce privește dorința ta de a publica articole în revista noastră, mai trimite-ne și altele de actualitate și mai consistente și te vom anunța noi dacă le vom insera în paginile revistei.

SALUUUUUUUU!

D-na Gabriela Truică – Călărași

Îmi pare nespun de rău pentru acest răspuns atât de întârziat. Când am primit scrisoarea dumneavoastră am pus-o deoparte tocmai pentru a-i acorda o atenție mai mare dar, din păcate, am uitat-o. Întâmplarea a făcut să dau de ea într-un colț de sertar, când căutam cu totul altceva. Problema nepotului dumneavoastră a ajuns la urechile la care trebuia și, în scurt timp, va fi rezolvată. Încă o dată îmi cer scuze și sper să mai auzim vești de la dumneavoastră.

La revedere

Bădeu Cristian – Sighișoara

MDK2 are un first look chiar în numărul trecut al revistei, așa că una din doleanțele tale s-a rezolvat. În ceea ce privește Final Fantasy 8, dacă ai un PlayStation și ești familiar cu limba vorbită în Țara Soarelui Răsare, poți deja să-l joci. Dacă nu, va trebui să mai aștepti un pic, până când va fi tradus în engleză și adaptat pentru PC. Demo-ul de la Quake III îl vom pune atunci când vom obține dreptul de a-l introduce pe CD.

Bye!

Sebastian Ursache - București

Uite că ai șansa să-ți răspundă tocmai „autorul” acelor MP3-uri. Nu

cred că este indicat să scot un CD cu aceste piese pentru simplul fapt că nu sunt creații originale. Or fi ele frumoase, dar sunt create din bucățele muzicale, produse de diverși DJ de prin Germania, pe care eu doar le-am amestecat într-un mod plăcut. Atunci când voi produce melodii, sunet cu sunet, poate mă voi gândi să scot un CD, dar numai atunci. Până atunci va trebui să le ascuți de pe CD-ul LEVEL.

Salut

Dragnea Florin – Călărași

Mă bucur foarte mult că ai apreciat Thief: The Dark Project, la fel de mult ca și mine. Este într-adevăr unul din acele jocuri pentru care merită să fii gamer. Cât privește propunerea ta cu muzica din browser, nu ești nici primul și nici ultimul care o cere. Iar ideea aceasta ne macină creierii de mult timp dar, din păcate, încă nu am reușit să-i convingem pe partenerii noștri cehi de utilitatea unei astfel de mișcări. Nu dispera însă, lucrurile nu s-au încheiat aici. Și să știi că poți asculta melodiile de pe CD și să te plimbi prin conținutul său în același timp.

Scuze

Chițu Cristian Cătălin Constantin – București

Chiar trebuie să-ți vedem buletinul ăla odată, poate ai omis din greșeală vreun prenume. Să lăsăm gluma deoparte și să revenim la romanul pe care ni l-ai trimis. Critici, sugestii, aprecieri, are de toate și fii sigur că au fost citite de toți și nu s-a supărat nimeni. MP3-urile de pe CD sunt create cu programele eJay ale firmei germane PXD și deci nu sunt compoziții proprii în proporție de 100%. Hai să zicem că le-am mixat într-un mod fericit. Ah! Și Prez a ținut să precizeze că, și dacă nu apare prin paginile revistei, nu înseamnă că stă cu mâinile în sân, dând ordine. Asta a fost dreptul la replică, he-he! oricum sper să mai auzim de tine C.C.C.C.

Salut

O.N.U.

Uite că ne-a venit și nouă mintea la cap și am optimizat spațiul dedicat răvașelor voastre. În ceea ce privește sugestia ta cu „revista pe CD”, pică din start. Revista este revistă tocmai pentru

că e așternută pe hârtie, și apoi, unde e plăcerea de a răsfoi o publicație cu cele mai tari și mai noi știri. O situație asemănătoare a fost într-un episod al serialului Seinfeld în care acesta injura de mama focului celularele tocmai pentru că îl privau de plăcerea de a trânti telefonul în nas interlocutorului. Și după binecunoscuta „una caldă una rece”, încă o veste bună, Claude promite că atâta timp cât va avea inspirație va mai crea MP3-uri. Sper că cele de pe CD-ul de august or să-ți placă.

Bye!

Amariei Florin Alin – Moinești

Dacă vrei varianta originală a jocului Alien vs Predator sună la Best Computers, tel. 01/3125524. Prețul exact o să-l afli tot de la ei. Alien Resurrection mai are ceva timp până la apariție, iar despre Alien Trilogy nu știu să existe vreun distribuitor oficial prin România. Recomandarea mea la capitolul plăci grafice ar fi un Voodoo Banshee cu 16Mb. Perioada în care ar trebui să stresezi vânzătoarea de la chioșc este cam 1-7 ale lunii.

Să ne mai auzim!

Ilie Flavius Florin – Zimnicea

Cred că la ora asta „tristețea” gamerului din tine s-a mai diminuat, în mare parte datorită succesului la bac... și, sper să nu mă înșel. Să înțeleg că tristețea asta a ta este legată în exclusivitate de lipsa 3Dfx-ului? Dacă îți poate alina cumva suferința să știi că nu ești singurul. O placă Voodoo la 8Mb să știi că este foarte bună și nici nu e prea scumpă dar, din păcate, nu prea se mai găsește prin comerț. Singura ta șansă ar fi ca vreun gamer „fericit” care nu mai are nevoie de o astfel de placă să fie dispus să ți-o vândă. Cine știe poate ai noroc și vei obține până la urmă 3Dfx-ul dorit.

Salutare!

Ivan Dragoș aka Igor – Timișoara

Dumnezeule!!! Ce miraj?!? Auzi! Ce sistem.... Pentium III, 500 MHz, HDD 13Gb... Nici nu mai am cuvinte. Inspirat a fost tatăl tău să-ți ascundă prețul unei asemenea scule, nu de alta dar, cred că, dacă ar pune bancnotele una peste alta, coloana obținută ar fi mai înaltă decât tine. Nu pot decât să-ți urez

să te bucuri de el și să-l stăpânești sănătos. Și cât mai multe CD-uri LEVEL prin el. Stau și mă gândesc ce șanse mai are consola aia Nintendo 64 în fața unui asemenea sistem. Și mai stau și mă gândesc câți asemenea părinți sunt dispuși să dea atâta bănet pentru fiul lor... Și uite că am întâlnit și gameri fericiți!

Bye-bye!

Ne-au mai scris:

Titiz Florina, Răducea Răzvan, Andy, Crainic Adrian, Glăvan Cătălin, Pleșca Mihai, Nekita (**Dacă aveai și tu o scrisoare mai serioasă, îți răspundeam. Și încă o chestie: trimite-ne poza ta să o publicăm, să vadă toți cum arată un smecheraș în toată regula. G'yeah.**), Bărăitaru Florin, Gheorghe Cornel Marius, Băletu Iulian (**Hi my friend**), Curelea Mihai-Valentin, Diaconescu

Alexandru, Marin Grațiel, Lucian Pop aka Speedy (**Fifa 99, se joacă în redacție, în patru**), Gabor Ovidiu-Lucian, Irimeș Adrian, Mîndroiu Sebastian Ionuț, Mengheș Petre, Scurtu Adrian, Ciobanu Cristian, Ioniță Cornel, Molnar Andrei, Popa Dorin-Octavian, Iancu Barbărasă, Bostan Radu, Cojanu Mihail, Banu Costin, Eremia Alexandru, Cradock & Dexter (**mișto scrisoarea**), Anghel Eugen, Anton Ion, Limbidis Adrian, Necula Teodor, Mesaru Cătălin, Oaie Alexandru, Niculescu Iuliana, Anonimul din București, Dani și Radu, Călin, Olaru Răzvan, Florea Andrei, Balogh George Adrian, Panait Andrei, Unguru Alexandru, Danny the Zerg Killer, Lupescu Cristian, Petruș Sonia, Sasu Ștefan, Stoican Carmina, Ștefan Lucian, Frunză Anton, Stancu David, etc.



**Coperta pentru
carcasa CD-ului**

Câștigătorii la tombola pentru abonați **LEVEL**



Răzvan Cocea
Str. Principală nr. 179
3039 Comăna de Jos
județul Brașov



Adrian Coleașă
Str. Ion Câmpineanu nr. 31
bl. 5 sc. A ap. 27
70707 București

O pereche de boxe active

Mihnea Rădulescu
Str. Copernic nr. 10
3400 Cluj Napoca

Câștigătorii sunt rugați să ne contacteze telefonic
068/150886, 153108 sau 068/415158, 418728

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și
expediați-l împreună cu copia chitanței
sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin
intermediul RODIPET SA, poziția
de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada
plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

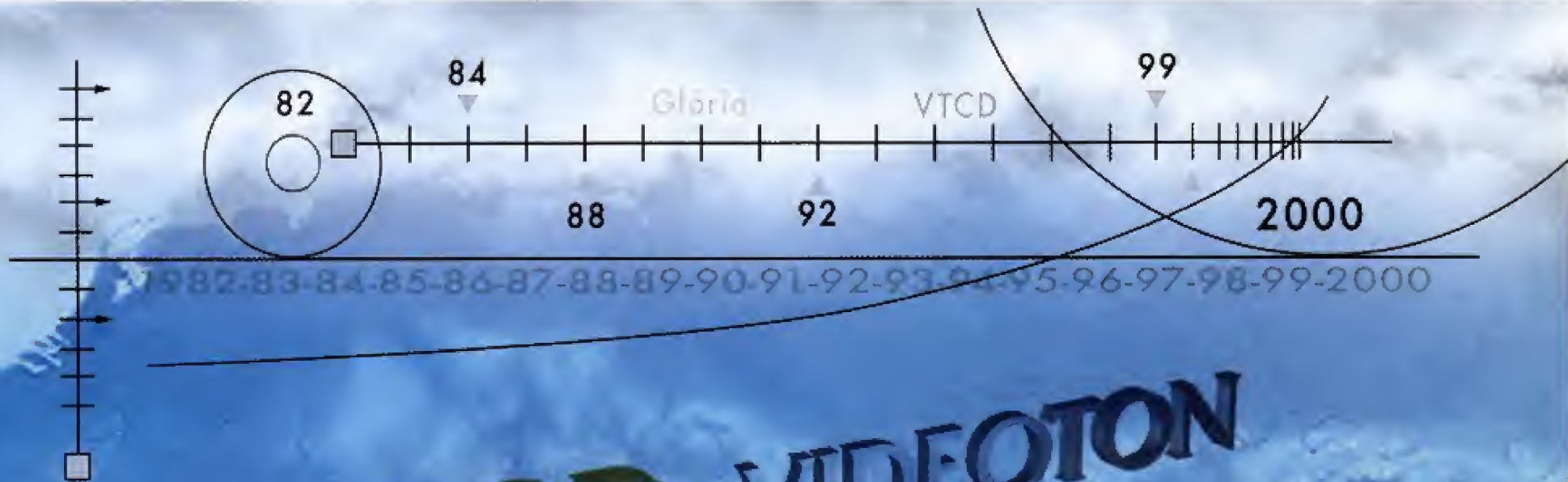
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
cu mandatul postal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

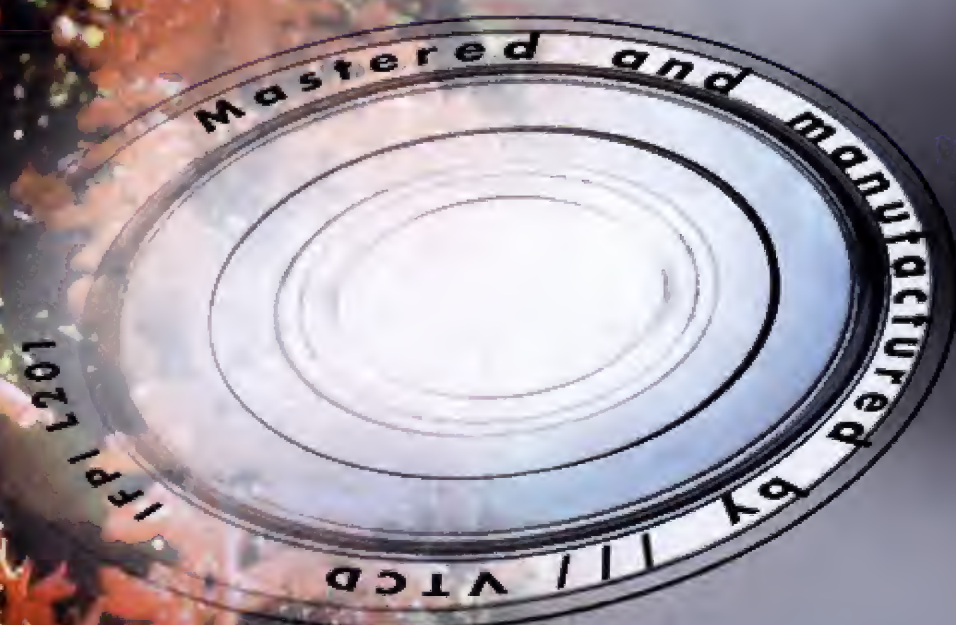
LEVEL

8/99



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.



CD-AUDIO

CD-TEXT

CD-EXTRA

CD-ROM

CD-ROM/XA

CD-I

PHOTO-CD

VIDEO-CD

Ø 80mm

Ø 120mm



V

T

C

D

Jump... to the next



LEVEL

De ce
să depui
atât efort
pentru
a obține
revista

CHIP ?
Computer Magazin

Abonează-te
și o vei
primi
în cel mai
comod loc
cu putință:
acasă !

Lumi virtuale: experimente simulate
http://www.chip.ro • 8/1999 • August • 24000 lei •

CHIP
Computer Magazin

Panda Antivirus 5.0 Platinum
Soft CAD 3D Lite 1.16
Unad Geo3D 2.5
Ulead EX Razer 2.01
Spectrum X DEY
Netscape Communicator 4.61
Mozilla 5.0 M7 (surse M6)
AG-TE Ward Tutorial IV
Player-e MP3
Utilitare MP3
Plug-in-uri pentru Winamp

P III vs. K6-III

TEST

- 26 de plăci grafice 3D
- player-e MP3 și plug-in-uri

Communicator 5.0

- Replica Netscape la IE 5

Workshop: NT pas cu pas

Defectele harddisk-urilor:
cauze și efecte

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

